電腦
遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC POWER Zine
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
超值雙CD
MegaDisc＋阿帕契捍衛隊
特別報導
1999年遊戲設計師座談會
8Page
Hip Hop 舞曲DJ
電玩音樂教父－蔡志展先生專訪
深入報導
三國演義參
便利商店
幻想水滸傳
秘技偵蒐營
吞食天地～楚漢の光輝
Mig-29支點式戰機紙飛機
同盟鐵翼打不壞的「鐵翼」
全民開打2100開打囉！
裝甲動員令刀槍不入
新GAME介紹44款
烈風傳
信長の野望
決戰場
雷神之鎚三
惡靈古堡2
遠征奧德賽
神奇傳說1
霹靂英雄榜
新絕代雙驕
明星志願2
封面大賞 聖眼之翼
攻城略地
吞食天地四－天子之路（中）
14Page
風色幻想秘密資料大公開
阿爾發新文明—制霸本星
織田信長傳之敉平戰國法典（上）
雷峰塔斬妖除魔記（下）
122
4 712063 000052
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市 便利超商．書局 均售
終極促銷價 香港HK $55 馬來西亞RM $ 25 加拿大CAD $ 18 美國US $ 12

中國第一位平民皇帝
的光輝戰史！
●畫面採用640x480的解析度來表現，並以45度角模式來操控遊戲，容易上手。
●玩者將扮演平民皇帝劉邦，與楚霸王項羽一爭天下，玩家可了解兩位歷史人物之興衰。
●真實呈現楚漢時期戰鬥兵種，包括當時之士兵、弓兵、騎兵、強弩、戰車和投石器。
●各兵種之間互相的打鬥畫面表現方式多達數百種，並有華麗奪目的全畫面法術動畫。
●峰迴路轉的緊湊劇情讓玩家充份體會劉邦的至情、項羽的豪情與虞姬的柔情。
●可重新編輯自己兵種的砍殺動作，取代遊戲原本設定動作，發揮自己的創意於遊戲中。
●大將良相將一一登場，有蕭何、張良、韓信、項梁、英布。
●將領單挑採互動的方式來表現，讓玩家不再只是一位觀眾。
走一趟由小老百姓到九五之尊的征戰之路！
中國第一位平民皇帝的光輝戰史！
歷史是非，將在您手中評定！
項羽
楚霸王

全家
便利商店
萊爾富
軟體世界
智冠科技股份有限公司
太極
中國第一位平民皇帝的血淚戰史
世紀末最寫實的
項劉歷史大劇
漢高祖
一介平民竟能手創
名震古今的大漢天朝？
弱勢可憐蟲居然
可以反敗為勝變成超級大贏家？
楚漢の光輝

●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：日商TGL

●1995年元月領先發行
●勁爆試玩・精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈

●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

## 辣片追緝令



## NEW GAMES STATION

電腦 軟體世界 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE

# 目錄

## ★特別報導

## ★軟糖報報

## ★深入報導

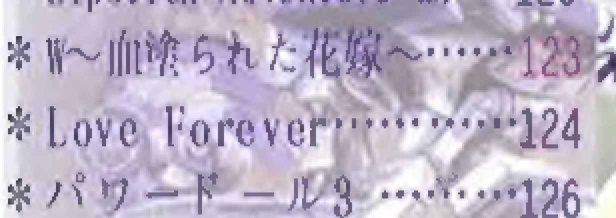


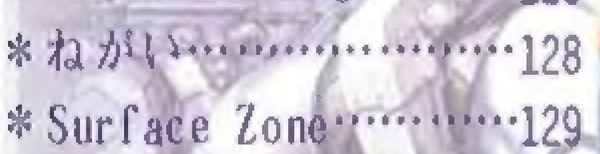
## 攻城掠地 Solution



## ゲームFOCUS



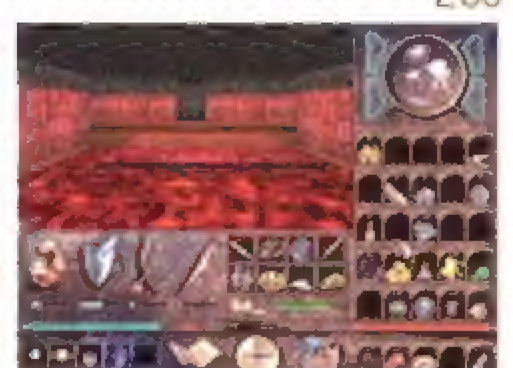




## 其它專欄



## 唯GAME論



●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。


當期菜單 新鮮出爐

# 軟體世界雜誌十週年回饋抽獎活動

十週年回饋抽獎活動進入第二個月，感謝讀者的踴躍參加與廠商的熱情贊助，本月我們又新增了第三波等公司所提供的獎品，有數百套之多，想中獎的讀者，可別忘了寄回抽獎卡哦，在此，為你在說明一下參加辦法～

請拿出抽獎卡貼上本頁的十週年印花，然後再寫下你熱情的十週年賀詞，就有機會抽獎，活動為期五個月，寄的愈多中獎的機率最愈大哦！所有中獎讀者的名單將在暑假後擇期公布。

PS：本期因為篇幅的關係，雖然將非常問答暫停一期，仍無法完全刊出廠商贊助的獎品，在此向未能刊出獎項的廠商朋友說聲抱歉。

## 精訊資訊股份有限公司

### 美少女夢工廠～夢幻妖精

少女育成模擬遊戲之決定版～美少女夢工廠系列之第三彈，在Windows95登場！這一次，妖精授予你一個可愛的少女，由您來代理父母養育八年，超華麗的遊戲畫面，引人入勝的遊戲氣氛，讓你使渴望成為公主的少女夢想成真！

●15名

### Game Master遊戲修改大師

史上最強的修改工具，完整支援Win95/98中文版，可自製隨時使用的無敵檔，擁有存檔掃瞄功能與表格編輯模式，最厲害的是，多重搜尋功能可一次搜尋50個目標，絕無漏網之魚，抓圖功能還能讓你抓下心愛的遊戲圖形留作記念。它會幫你度過遊戲中的難關，有了它，你將所向無敵！

●15名

## 業訊股份有限公司

### 閃靈奇兵

閃靈奇兵是一款結合了RPG類型遊戲豐富劇情與ACT類遊戲緊張刺激感的新遊戲。故事的格局相當的宏大，由TORA星移民至地球與月球的人們為了生存的問題而彼此爭戰，異種阿特曼人想介入從中獲得利益，因而掀起了全面戰爭。主人翁將駕駛傳說中卡洛安遠古時代神兵器～靈魂制御機甲戰士，拯救地球遭受塗炭的生靈。

●10名

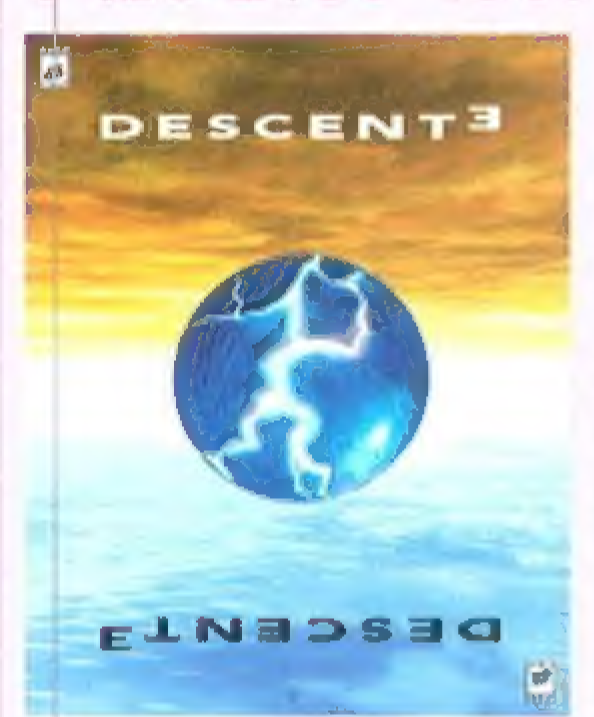
### 復活邪神 II

在遠古時期經歷過神魔之戰後的阿特烈大陸，又將再度陷入魔物橫行的漩渦中；身為皇家騎士後裔的主人翁～羅蘭德，將代表正義，結合眾人的力量與闇黑勢力周旋，以阻止邪神的再度復活。不知這一次，亞特蘭大大陸是否能夠再得到勇者的保護，再度重回光明的和平生活。

●20名

# 英特衛多媒體聯合國

## 天旋地轉3（Descent3）




天旋地轉系列一直以其獨特的內涵，受到廣大玩家的歡迎；今年Interplay結合了天旋地轉與劍魂兩大設計小組，合作將遊遊介面全部改良，採用全新驚人3D引擎的天旋地轉3是在各方面都有極佳創意及表現的精采遊戲，將要為所謂的3D射擊遊戲帶來新的革命。

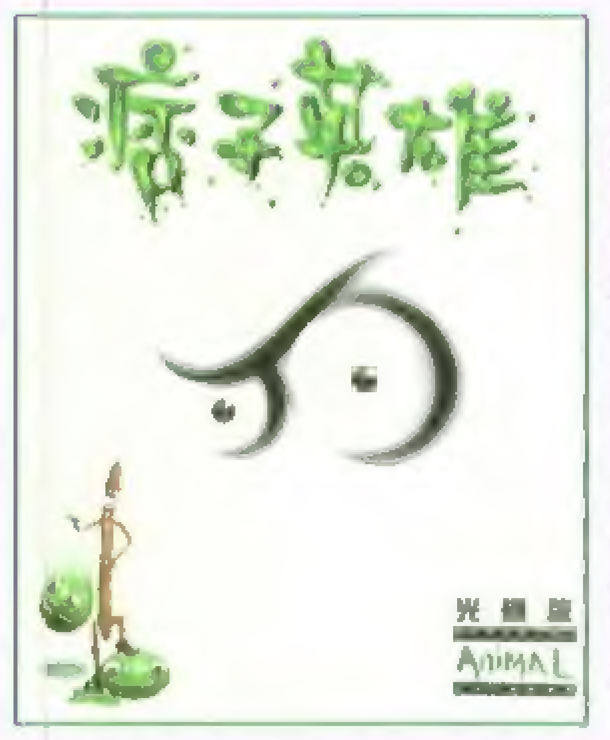
●30名

## 異塵餘生2（Fallout 2）

97年的異塵餘生，代表著角色扮演遊戲的新里程碑，在榮獲年度最佳RPG之後，原設計小組在去年推出內涵更為精采的續集：異塵餘生2，除了全新的故事，更多的場景，地圖更大上一倍。國外評論一致認為比前作更富挑戰性，勢必能再度蟬連冠軍！

●10名

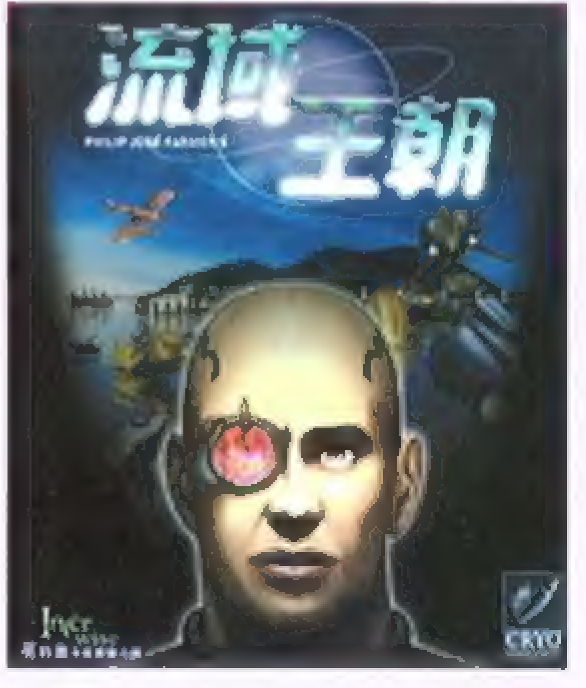
## 痞子英雄（Animal）




相信玩家聽名字就知道這是個輕鬆搞笑的遊戲，遊戲中有爆笑的角色，無厘頭的故事風格，幽默的劇情，絕對能讓人紓解壓力；遊戲中更有全程的語音及字幕，及數百個場景，總之不管在哪方面，痞子英雄都是值得細細品玩的好作品！

●30名

## 流域王朝（RiverWorld）




「文明帝國」創造策略遊戲新紀元；然而「流域王朝」卻成功的將其再進化，除了故事性十足，美術表現令人激賞外，更有豐富的戰略成分；不管是「文明帝國」的死忠黨員，或是「殺無赦」的愛好者，都不可以錯過這款融合多種遊戲特色的「流域王朝」！

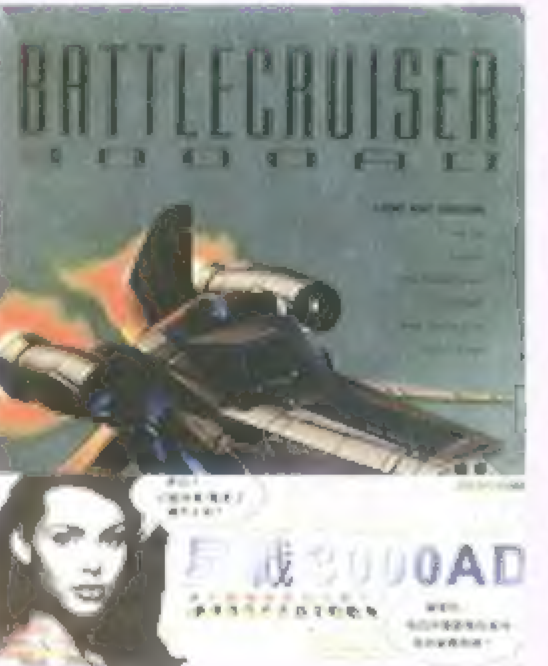
●10名

## 和平帝權 II（PAXIMPERIA II）

和平帝權 II 中的宇宙系統十分龐大，包括八大外星種族及100個星系，更有數十種等級不同的宇宙船艦；管理帝國的層面包括：經濟、外交、間諜活動，及以即時戰略方式展開的軍事行動。整體而言，多種特色讓和平帝權 II 成為所有太空遊戲的新指標。

●30名

## 星戰3000AD（BATTLE CRUISER）




星戰3000 AD結合了飛行模擬、太空戰鬥、探險、策略經營四項特點，耗時六年製作，一反過去只能操縱單機的的模擬遊戲，現在玩家可以指揮整個艦隊，完全實際模擬宇宙大戰情節，更可扮演反派角色，一套讓你輾轉難眠的大製作！

●10名

# 華彩軟體

## 大富翁－鐵達尼號～神秘之旅

為了紀念豪華客輪鐵達尼號沉沒86年，世界客輪協會舉辦了一項「神秘之旅」的競賽，讓世界四大客輪公司來參加，如果在「神秘之旅」中獲得客人最高的評價，世界客輪協會將頒發「永不沉沒鐵達尼」最高榮譽給該客輪公司。這四家世界級的客輪公司，為了競逐這最高榮譽，紛紛派出最佳船員陣容，向這最難的任務挑戰！

●10名

## 銀河騎士團

銀河曆6050年，銀河帝國皇帝「蘭奧．阿爾斯特朗」駕崩，正當舉國上下哀傷之際，帝國的大祭師「項焉」突起反叛，一時間天地變色，叛兵包圍了整個皇宮，欲捉拿皇位的繼承人「愛莉絲公主」。在這千鈞一髮之際，忠誠衛士「龍」護衛著公主殺出一條血路，在項焉女弟子的幫助下奪得艦艇逃出帝國的核心－蘭奧行星。

一行人前往人類的發源地－地球避難，並到聖山最終戰士訓練基地修煉。而此時，氣憤的大祭師派出上百萬個自動偵查機器人，到銀河系各星體中追查公主一行人的下落……

●10名

## 君臨天下

康熙末年，一個漆黑的夜晚，名震江湖的武林飛賊"燕子李"潛入紫禁城，將大清祖傳國寶八龍珠及玉鐲盜出，朝野震驚。各皇子為取得皇位繼承權，爭相在康熙面前顯示實力，紛紛率心腹出入江湖。四皇子允禎聞訊偕好友董林一路追蹤燕子李，在鄭州城允禎巧遇當年在少林寺學藝時的戀人楊飛飛。他們聯手從六皇子和巡台郭光豹手中救出被搶的民女，就此展開一場驚險刺激的江湖爭鬥……

●30名

## 梟雄天下

明朝時代，玄靈教是武林正道人士心目中的魔教，其聲勢之盛，當世無以倫比，武林中十六個名門正派，無一敢擋其鋒。幽魂車，這在近百年來武林中最駭人聽聞以及令人最心動、最注意的事物—幽魂車正是玄靈教鎮山之寶！兩個初出茅廬、學藝下山的「大男孩」，趕回家中之際，竟發現全族被滅！而且這件事竟然與幽魂車有關！他們要如何處理呢？他們能鬥得過名門正派都避之唯恐不及的幽魂車嗎？他們能成為武林中的一代梟雄嗎？

●30名

# 晟業資訊股份有限公司

## 兒童象棋

兒童象棋的故事，開始由一位神仙帶領著玩家進入各個關卡，該神仙會陪伴玩家身旁，隨時為玩家指點迷津，軟體內包含了許多遊戲，藉由該些遊戲，讓玩家愛上象棋，包括「相撲」、「射擊」、「步步驚魂」、「對對胡」等。至於「殘局」遊戲，會有許多不同的棋型變化，玩家必須透過各個兵種的聯合作戰方式，才能過關斬將，玩家從中必能體會並學得許多攻殺的要領。當然，該軟體也包含了一個深淺適中的「全盤對弈」遊戲，讓玩家隨時可以找得到對手下盤棋。

●10名

# 梵太師

## CDSOFT寶貝狗

為慶祝與光固流通公司展開全新的合作關係，CDSOFT特地製作了這隻可愛的寶貝狗回贈給購買CDSOFT產品消費者，此次為了軟體世界的十週年慶，特別提供給各位軟體世界的朋友，機會難得，不要錯過了喔！

●30名

## 英語嘛會TALK

這套由美國CBS電視網獨家授權CDSOFT，亞洲首創的影集美語互動式教學光碟『英語嘛會TALK』，第一集內容字幕雙選擇VCD加上多功能劇情教學手冊，在四月份已正式推出，這次提供給軟體世界作為慶祝十週年的賀禮，機會難得，大家不要錯過了喔！

●70名

# 日商帝技爺如股份有限公司

## 大逆鱗 II

大逆鱗 II 是一款結合動作的角色扮演遊戲。遊戲中的正義戰士為了尋找傳說中的逆鱗之劍，再度展開了迷宮冒險之旅，由於複雜的地下城與不可思議的陷阱，會出奇不意的阻擋戰士的冒險旅途，聰明的你要如何解開謎團呢？快點運用您的智慧和能力，拯救已被毀壞的小鎮，挑戰最後的魔王，將逆鱗之劍尋找回來吧！

●5名

## 守護者之劍外傳

守護者之劍外傳採用了許多玩家對前作的建議對系統加以改良，所以在外傳中，將不會看到複雜刁鑽的迷宮。取而代之的是更為華麗的聲光效果及感人溫馨的劇情演出。承續前作中大受好評的即時系統，外傳中有更華麗的且強大的召喚魔法，讓你體驗魄力十足的戰鬥！嶄新劇情攻略、刻劃細緻的場景與動人的配樂，加上「一鼠走天下」的全新操作系統，將會讓你玩到目不暇給！

●15名

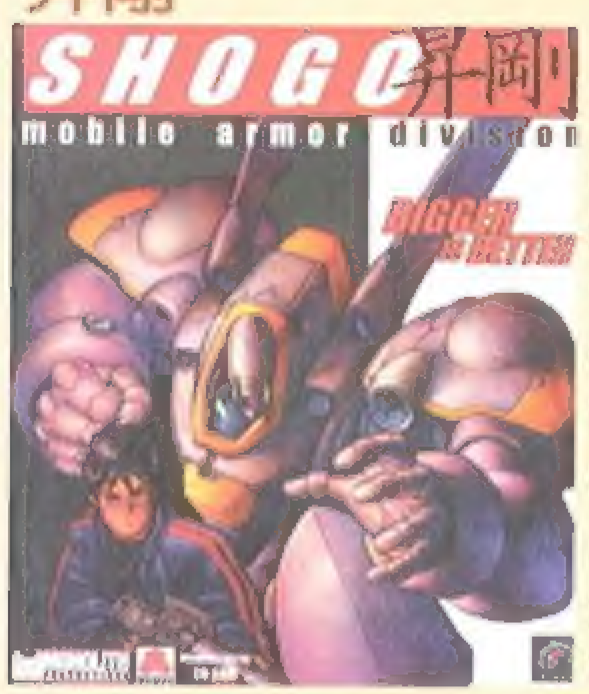
## 天使同盟

在一次的大戰中證明，擁有鋼鐵巨人的伊瓦穆軍是史上最強的軍隊。在帝國的誕生同時，擁有悠久歷史的「皇家凱爾羅斯騎士團」，也將主要兵裝傳統甲胄，換裝成火力強大的G鋼彈。而軍部卻戲稱騎士團是舊時代遺留下來的古董，使得騎士團面臨了存續威脅。然而負責經營騎士團的凱爾羅斯學院，仍然本著文武兩道兼修的基本理念，招收來自各地的有志少年。這些少年們在學院進行著騎士道的修行，雖然規模不如從前，但是駕馭G鋼彈的"機甲科"依然堅持著最嚴格的訓練。在帝國安定的假象中，逐漸失控的軍部，正暗地裡進行叛亂的陰謀，凱爾羅斯學院的少年們，正不知不覺的被捲入這場爭鬥之中。

●10名

## 區格互動科技股份有限公司

### 昇剛




由區格互動公司代理的「昇剛」遊戲從上市至今，頗獲玩家支持及遊戲界的肯定。由於「昇剛」不只是單純射擊遊戲的特性除了逼真的爆破畫面外，還具備了許多冒險解謎的情節，使遊戲增添了故事情節發展及任務交代的樂趣。而且遊戲會因為玩家不同的選擇而有不同的結果，因此「昇剛」不只是即時3D射擊遊戲，也是一款RPG和冒險解謎的遊戲。

●10名

## 安峻科技股份有限公司

### 東方傳記

專為華人量身製作的3D動作遊戲，劇情是取材自孫悟空。整個故事是全新的內容，精彩豐富的遊戲內容，上至天宮下至海宮，操作簡易容易入手，全新的3D視覺與聽覺效果，將帶您進入前所未有的遊戲世界。

●40名

## 捷友資訊股份有限公司

### 哈囉！莫札特

「哈囉！莫札特是一款專為音樂教學設計的幼教光碟，音樂的學習是一件快樂的事！小朋友們或許不認識那些高高低低的豆芽菜，卻總是會跟著音樂哼出優美的旋律，或是隨著拍子敲打著忽快忽慢的節奏，可見音樂的魅力是無所不在的。

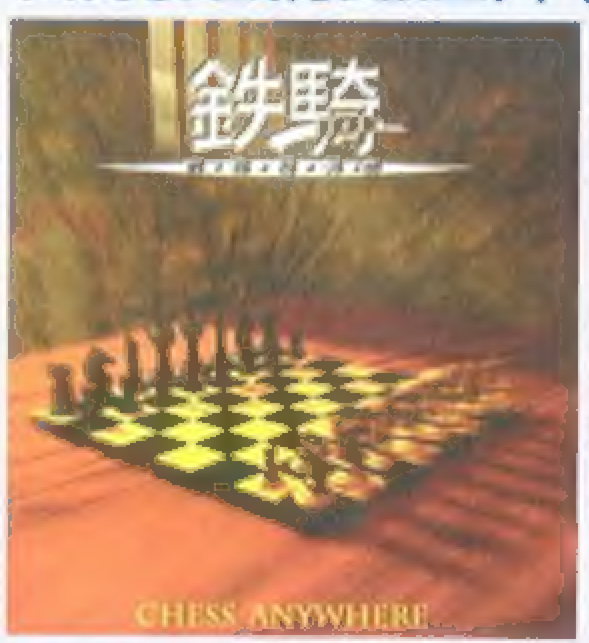
●10名

### 齊天大聖

「齊天大聖」是中國傳統神話中耳熟能詳的人物，透過「齊天大聖」讓小朋友學習更多中國傳統文化，我們用豐富的動畫與遊戲介紹、文詞欣賞、還有現今生活中的許多小常識，甚至你還可用「齊天大聖」來製作與衆不同的功課表喔！

●10名

### 鐵騎之網路西洋棋




還記得深藍電腦的風采嗎？「鐵騎之網路西洋棋」，這款完全由國人自製的棋奕遊戲，或許不像「深藍」那般棋風凜凜，但在家用的個人電腦上，仍然展現出非凡的棋力。自認不輸電腦的你，「鐵騎之網路西洋棋」，等你來挑戰！

●20名

### 鐵扇公主

「鐵扇公主」是繼中國童話故事系列，「齊天大聖」之後的精采之作，內容節錄唐三藏師徒在取經的過程中，比較精彩刺激的情節，可以說，看過西遊記的人對這一段冒險的旅途，絕對會印象深刻；所以看過齊天大聖的小朋友，更不能錯過鐵扇公主。

●10名

# EZSOFT

## 鐵甲英豪

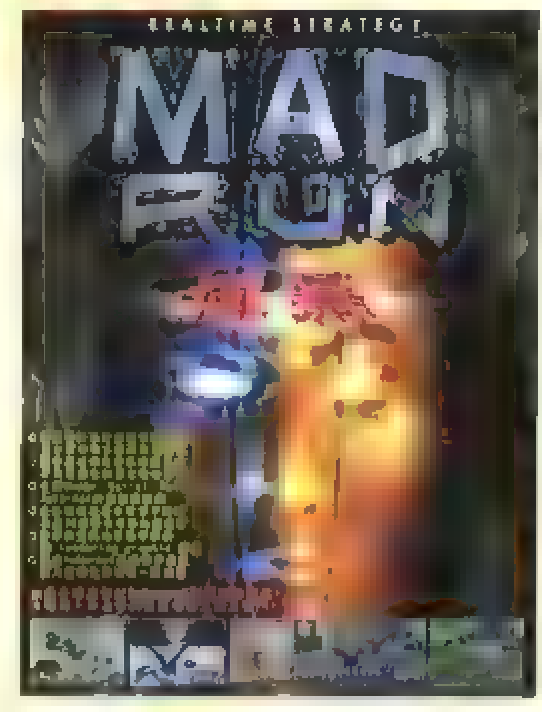
鐵甲英豪以華麗畫面和動人情節來讓玩家滿足，遊戲的角色和項目數量很多，而且個個都很有特色，角色間會有人敵關係，讓遊戲更生動逼真。以不同的玩家進行遊戲，劇情發展也有所不同，如電影情節般的英雄史跡，和如文藝愛情小說般的唯美情節穿插其中，相信一定會充份滿足各種口味的玩家需要，誠摯地推薦給喜歡劇情發展、角色扮演以及戰略模擬遊戲的玩家。

50名

## 三國之星海風雲

三國之星海風雲是以中國古典小說羅貫中的「三國演義」為藍本，再融入漫畫家高禹英漫畫裡的人物特性，並將「三國志」內容改成現代化的作戰背景，所共同表現出來的一款即時戰略模擬遊戲。故事是隨著劉備、曹操和孫權爭霸，形成　國鼎立的過程而發展的，有30個各具特色的關卡等著玩家來挑戰：最後，本遊戲的時代並非架構在過去的歷史上，而是被轉移到宇宙外的新時空中，相信會令眾多玩家倍感新鮮有趣

## 風暴




風暴是典型的即時戰略模擬。風暴有簡便又獨特的操作方法，在風暴收集金子有兩個可採取的地方：有金塊的都市銀行和田野的金礦獲得資源，金礦只要挖完金子就變成廢礦，但銀行是因管理從都市裡收回來的稅金，過一定的時間就可以再用。風暴也有白天及晚上的時間概念，還有隨著自然的變化，遊戲的條件也跟著變。在風暴的獨特遊戲系統當中，一個是利用攻擊用三種步兵單位的合體能力，可以把能力Upgrade　風暴的另外一個特徵是，隨著地形的高低差，會使戰爭局勢改變

## 異形之緊急動員

異形之緊急動員的故事背景發生在西元2153年，地球爆發了激烈的資源爭奪戰而導致全面受到嚴重污染，大地呈現一片荒蕪的景象。僥倖殘存下來的人類，得知異形有淨化的能力後開始與其接觸，異形同意淨化地球，代價讓它們也住進地球並教導它們栽種生存種子。共存50年的結果是地球真的淨化成功了，但二種族也產生了各種衝突與摩擦，最後竟演變成不可收拾的局面。在遊戲一開始您可以自行決定想要扮演的種族，然後即可接受任務、投入戰場。然而投入戰場前，一定要詳讀情報，才能掌握機先

## 極地之光

極地之光是以韓國古代神話中的桓擅時代為背景，以領袖普貝及普貝及吳尚兩人來統治人間的上帝啓武為主角，重新編出桓擅故事。遊戲中每個人物都有自己的生理律動，因而適用的攻擊損害也不同，這可讓玩家享受到另一種的遊戲樂趣．當生理動在最高點時，便較容易打敗強大的敵人。死去的怪物復活再攻擊是遊戲的基本特色之一，且在一般ＲＰＧ.裡是看不到的，敵人以集團性的攻擊為戰術，變化極多尤其是戰略部份的加強設計

## 新同居時代

新同居時代男主角是名高二學生，因為隻身來到麻鹿伊高中求學，所以委託房屋仲介公司代為租賃安身之處。然而因為房屋仲介經紀人一屋　租的錯誤，造成主角必須和另一位房客開始這一年的同居生活……

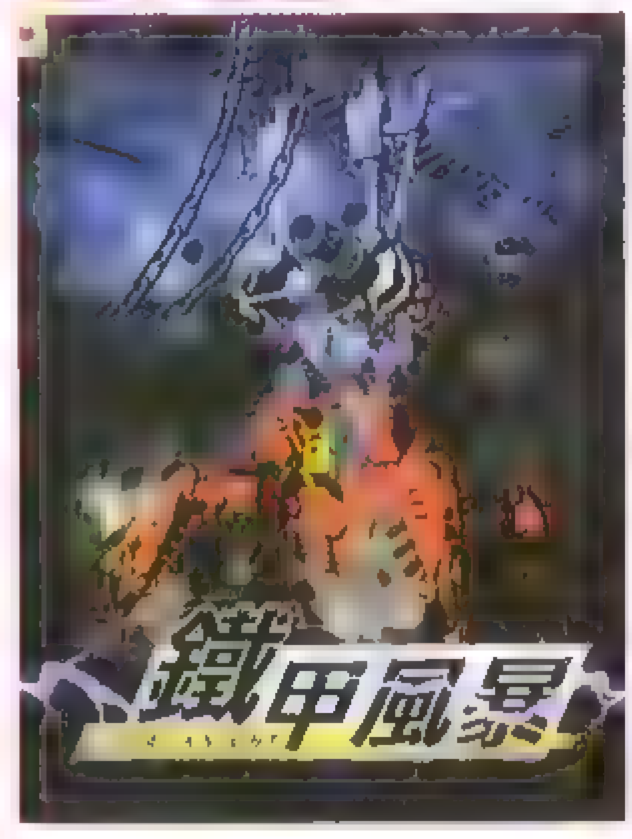
遊戲中的男主角在這一年的高中生活裡，周遭圍繞著十二位各具特色的女孩子；其中有三位是遊戲中可選擇為同居對象的女主角，另外八位是男主角在學校或打工時所認識的女孩子。在故事中還有一位神祕人物和三位學長以及學弟、學妹等。除此以外，還有許多人物來豐富這一年的學校生活。

## 世界末日

世界末日是一款即時戰略的遊戲，它融合了當今各大即時戰略遊戲應有的功能，也創造了與眾不同的自我特色，如：遊戲對於人力資源已不再是無限量的製造，這個特色可大大的提高了遊戲的困難度，另外您還記得在三國系列的遊戲中最具特色的結盟功能嗎？在此款遊戲中也加入了這個可以讓遊戲更多變化的特色。您可以結盟其它部族，共同打擊某一部族，達到以小博大的攻擊策略，同時此款遊戲由於出自法國設計師之手，故遊戲中不論是單位、建築或場景都相當具歐式風味，讓您在玩遊戲時，有如身處遠古歐洲，一面玩樂，一面欣賞。

20名

## 鐵甲風暴




由英商SINOSOFT LIMITED旗下OVERMAX STUDIO工作室所製作的最新即時戰略遊戲鐵甲風暴（METAL KNIGHT），將在光輝的十月透過光譜公司以中文版的面貌在台灣發行。

本遊戲的最大特色是加入了等高線的觀念，使得位於低處的戰鬥單位可能無法攻擊到處於高處的目標，所以掌握地形地物的差異性以及搶占"制高點"在遊戲中將變得格外重要。

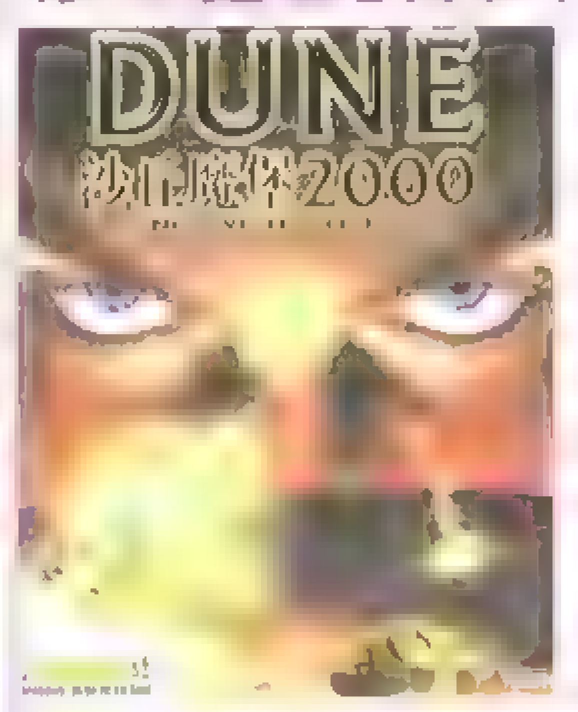
遊戲的另一個特點是由玩家自己組裝戰鬥單位。遊戲中的戰鬥單位都是由武器裝備、身體、移動部件等三部分組合而成；玩家可以自己組裝出適當的戰鬥單位，讓您組裝的機甲部隊在攻擊力、機動性和花費價格上取得最佳化，達到最佳效率。

10名

## 魔幻天下

有別於傳統的大富翁遊戲，魔幻天下更融入了戰鬥、培育、經營等要素。在遊戲中，共有四個種族超過三十位不同的屬將會登場作戰，屬將會因為作戰和事件而升級，這就是重點了，因為四個種族的能力各有高低不同，所以玩家在遊戲時不但要建設自己的城市，還要盡快培養屬將，鞏固自己的戰鬥實力的戰鬥實力，而如何在建設都市和培養屬將之間取得平衡。就要看玩家的謀略功力了。

## 沙丘魔堡2000（DUNE 2000）




Westwood金字招牌菜的最新大作，即時遊戲的大始祖再現江湖，而這次，你可以招朋引伴同上Westwood Online連線較勁。遊戲共有三種陣營可供選擇，原作中受玩家喜愛的兵器也重新登場任你調遣，全新升級的16bit彩色圖形、引人入勝的特效與音樂，使你融入沙丘的世界中而不自知。

## 三界諭 II－真愛不死

耗時3年、近千萬製作預算，第三波十五週年慶紀念大作，絕對次世代角色扮演遊戲重現武林。640X480全彩畫面，人物與場景皆以3D技術繪成，不需3D加速卡便能展現華麗燦爛的效果，曲折的愛情故事，感人肺腑的情節貫穿全場，絕對讓你玩的臨GAME涕泣，不能自己。

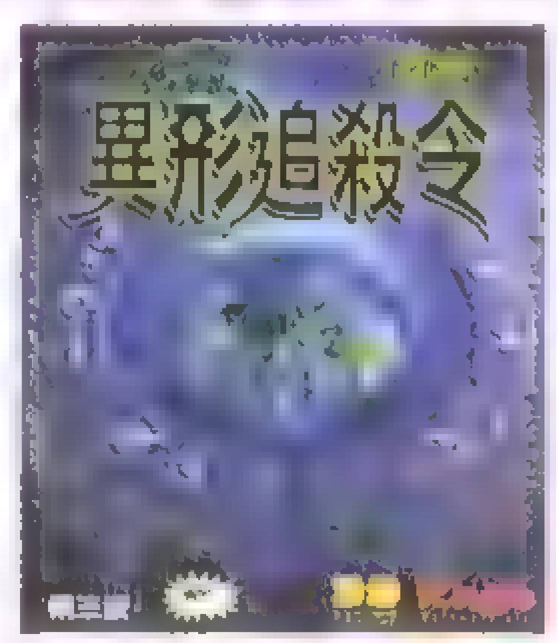
40名

## 般若魔界之帝都魔域傳

昱泉十週年的3D RPG代表之作！本遊戲3D角色設計栩栩如生，3D場景的設定也非常考究，戰鬥系統採用獨特的3D即時回合制，並可同時讓玩家扮演單人或多人參加戰鬥，而戰鬥特效更是炫酷無比，操作簡便，劇情深入，絕對值得你一玩。

40名

## 異形追殺令（Incoming）




3D遊戲之跨時代光影效果之作。本遊戲為一結合陸海空的超猛射擊動作遊戲，任務多達65個，戰場更橫跨六個不同的世界。並支援多人連線功能，或單一電腦雙玩家模式。精彩的環場音效，搭配五光十色的光影特效，帶給你耳目同時一新的暢快感覺。

## 凱撒大帝 II

玩家將扮演羅馬行省總督，設法將自己的首府建設成羅馬之寶。遊戲種有數十種建築結構，使整個城市畫面充滿生氣與活力。在擴展領土，平步青雲之餘，你的目標是成為下一任的羅馬皇帝，但是否能登上大位，就得看你是否能超越羅馬人的成就，建造出一個完美的城市了。

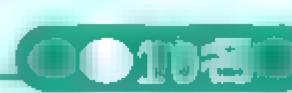
## 棋藝風雲錄

這是一個讓你透過圍棋、連珠棋與五子棋來一窺古代智慧堂奧的遊戲，玩家可以藉由選擇與不同等級的對手對弈來提升自己的技巧。值得一提的是，只要與網路連線，你就有可能成為一名縱横全球的大國手，但在這之前，不妨先跟電腦下個幾盤，看看自己的實力到底有多厲害。

40名

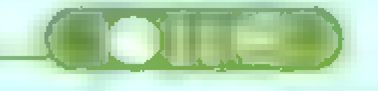
## 迅雷動飆

「迅雷動飆」是套科幻風味十足的摩托車賽車遊戲，讓您體驗前所未有的速度感與震撼力！遊戲中雲霧、光影、動態光源等效果層出不窮；包含36種變化不同的跑道，有12位男女飆車手供您選擇扮演。「迅雷動飆」以纖細靈敏的操控性能，及超越想像的極速帶您進入御風而行的極致境界！



## 南方公園

「南方公園」是絕對另類的第一人稱射擊遊戲，以明亮、幽默、爆笑與緊奏取代陰森恐怖、噁心暴力。遊戲方面，除了有6大關的單人任務外，也支援網路8人連線對戰。你剛被老闆罵嗎？好朋友不理你嗎？別猶豫！立刻進入「南方公園」，先盡情地砸幾個雞蛋，再丟頭母牛給他吧！



## 恐龍獵人2

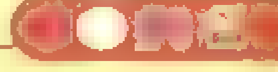
「恐龍獵人」稱得上是3D射擊遊戲中的經典之作。第二集中使用了全新的3D引擎，遊戲中有超過30種不同敵人，武器方面，分為陸上、水中及騎乘飛龍時的武器三大類，共有24種之多。關卡方面，包括六大關卡，每個關至少卡由十個以上的小關組成，另有三個魔王關（Boss Level），戰場遼闊，步步驚魂，是一款決不容玩家錯過的代表佳作。

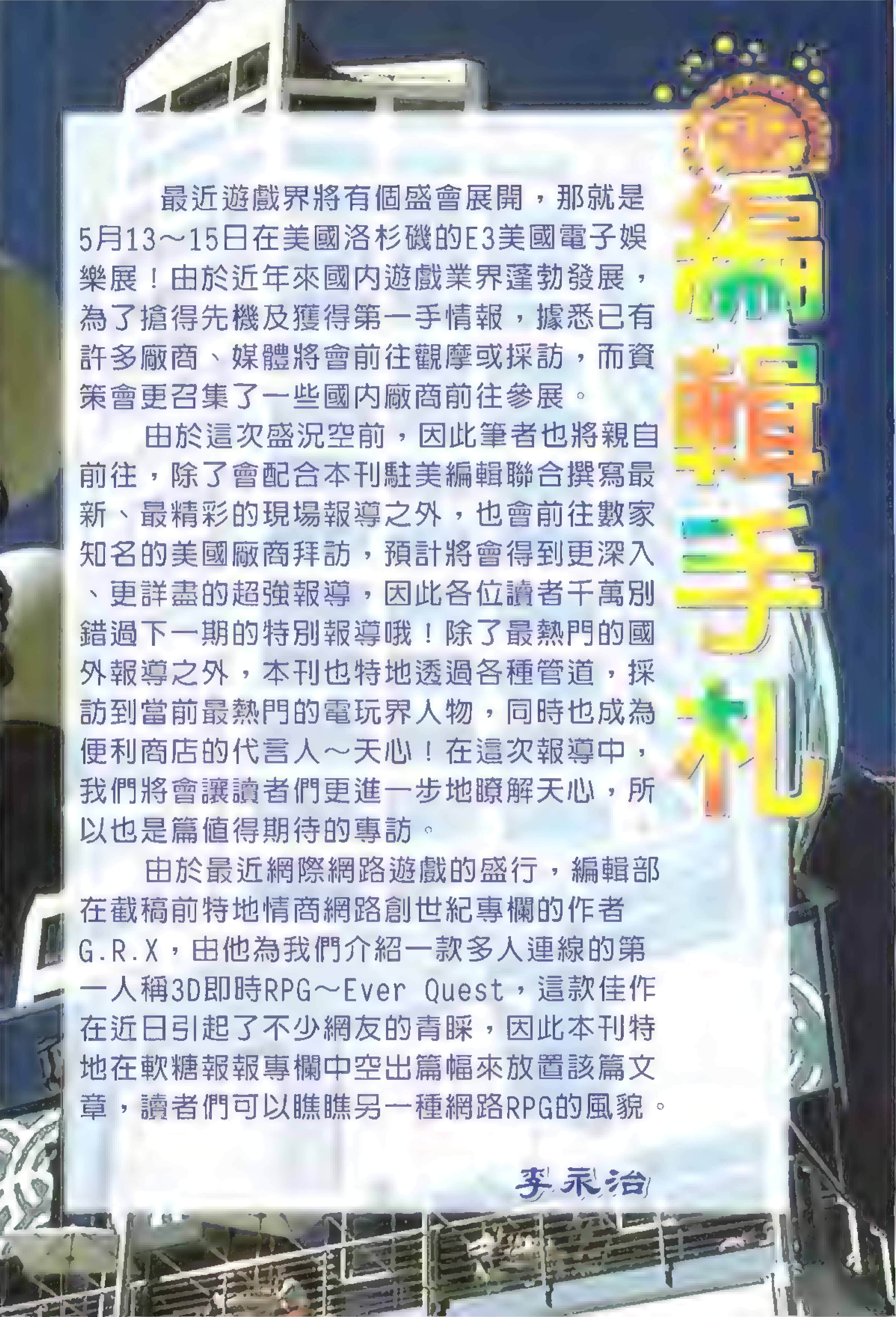
## 恰哥與肥佬

在玩膩了需要花下大量時間與腦細胞的RPG或SLG後，您是否想來點比較不一樣的清涼小品呢？恰哥與肥佬這個不需花太多腦筋而且精緻有趣的動作遊戲就是您最好的選擇喔。她有著多達60關的關卡可以讓您盡情挑戰，您除了可以應用跑、跳、建箱子等動作來盡情遊戲外，必要時還可以召喚出充滿迫力的巨人龍王一次將敵人轟到九霄雲外去喔！可以單人玩也可以兩人同樂的恰哥與肥佬，您試試吧！

## 魔導聖戰－風色幻想　實戰攻略本

在您體驗了魔導聖戰－風色幻想精采的遊戲世界後，是否覺得意猶未盡呢？或是您因為一些遊戲中的阻礙而無法順利過關呢？風色幻想實戰攻略本就是為了解決您的困難而特別編輯一本書喔！裡頭除了詳細描寫各戰場的攻略外，還收錄了許多相當實用的資料…，如何拿取魔法女王身後藏有復合徽章的寶箱、如何合體出最強的魔獸、如合讓死神裘卡成為我們的同伴等…，擁有它，您將能更能了解風色幻想的世界。





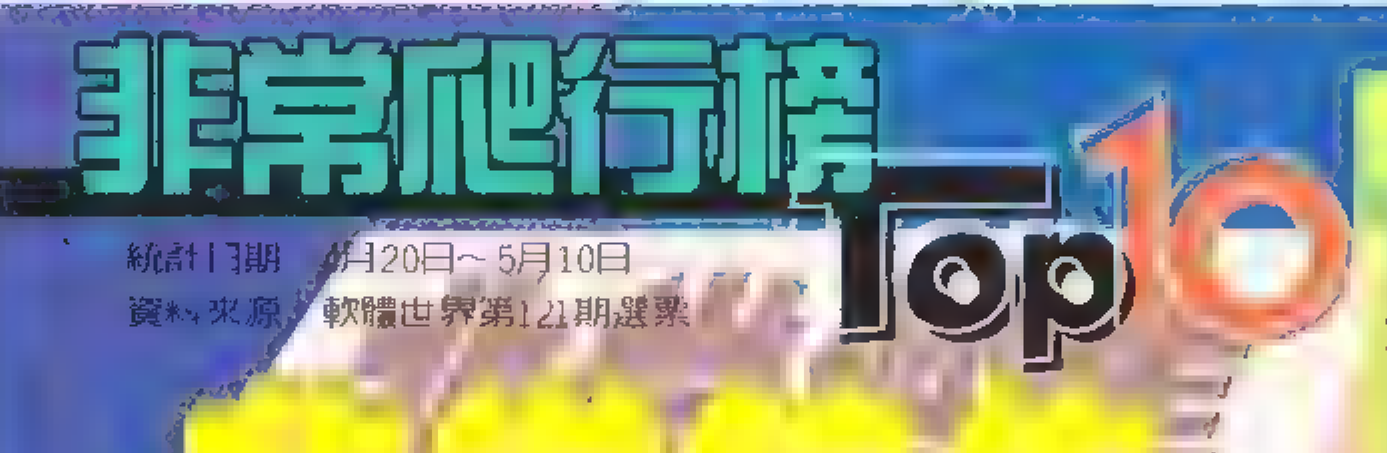
# 編輯手札

最近遊戲界將有個盛會展開，那就是5月13～15日在美國洛杉磯的E3美國電子娛樂展！由於近年來國內遊戲業界蓬勃發展，為了搶得先機及獲得第一手情報，據悉已有許多廠商、媒體將會前往觀摩或採訪，而資策會更召集了一些國內廠商前往參展。

由於這次盛況空前，因此筆者也將親自前往，除了會配合本刊駐美編輯聯合撰寫最新、最精彩的現場報導之外，也會前往數家知名的美國廠商拜訪，預計將會得到更深入、更詳盡的超強報導，因此各位讀者千萬別錯過下一期的特別報導哦！除了最熱門的國外報導之外，本刊也特地透過各種管道，採訪到當前最熱門的電玩界人物，同時也成為便利商店的代言人～天心！在這次報導中，我們將會讓讀者們更進一步地瞭解天心，所以也是篇值得期待的專訪。

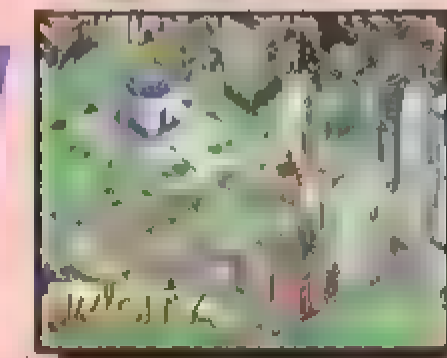
由於最近網際網路遊戲的盛行，編輯部在截稿前特地情商網路創世紀專欄的作者G.R.X，由他為我們介紹一款多人連線的第一人稱3D即時RPG～Ever Quest，這款佳作在近日引起了不少網友的青睞，因此本刊特地在軟糖報報專欄中空出篇幅來放置該篇文章，讀者們可以瞧瞧另一種網路RPG的風貌。

李永治




統計日期　4月20日～5月10日
資料來源　軟體世界第121期選票

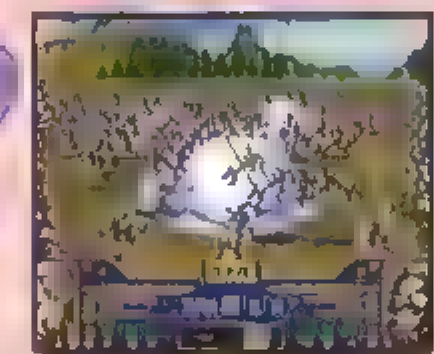
## 1 模擬城市3000



●上回 9　**785**

美商藝電　／策略

## 2 三國群英傳2



●上回 1　**729**

奧汀科技　／策略

## 3 魔導聖戰—風色幻想

●上回 2　**664**

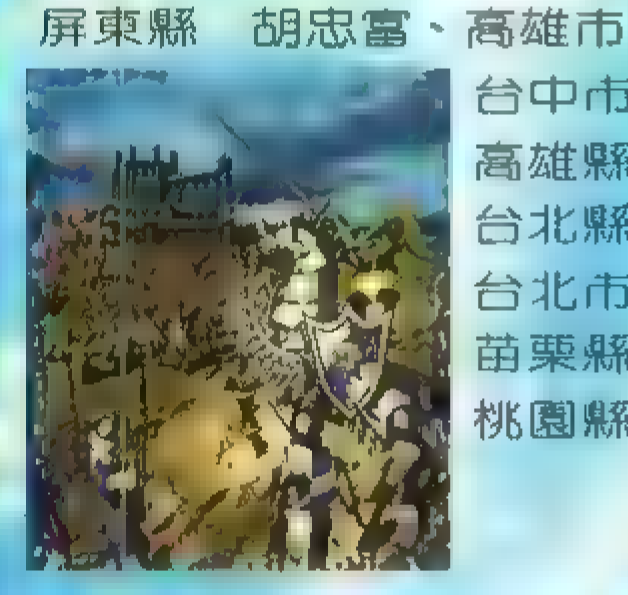
弘煜科技　／戰略RPG

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 吞食天地4～楚漢の光輝 | ●新登場 | 496 | 智冠科技／角色扮演 |
| 5 | 虛擬人生 | ●上回8 | 425 | 同業資訊　／益智 |
| 6 | 星海爭霸之怒火燎原 | ●上回 | 416 | 松崗電腦　／即時戰略 |
| 7 | 風雲之天下會 | ●上回6 | 414 | 智冠科技／角色扮演 |
| 8 | 大富翁IV | ●上回5 | 361 | 大宇科技／益智 |
| 9 | 守護者之劍外傳-無盡的宿命 | ●上回4 | 349 | 日商帝技 益知／角色扮演 |
| 10 | 雷峰塔 | ●上回3 | 333 | 智冠科技　／角色扮演 |

特別感謝本月參與調查排行的全省44家經銷商

| | | |
|---|---|---|
| 北區： | 仲美資訊 | TEL：(02)2915-0601 |
| | 上和電腦 | TEL：(02)2944-9821 |
| | 逸達企業 | TEL：(02)2927-8597 |
| | 創世紀唱片 | TEL：(02)2954-8384 |
| | 弘城資訊 | TEL：(02)2969-2896 |
| | 旭傑資訊 | TEL：(02)2371-0600 |
| | 天青資訊 | TEL：(02)2823-8778 |
| | 來欣電腦 | TEL：(02)2396-5781 |
| | 介安電腦 | TEL：(02)2990-0337 |
| | 正格企業 | TEL：(02)2321-6192 |
| | 風神電腦 | TEL：(02)2423-0711 |
| | 安政電子 | TEL：(02)2394-4916 |
| | 景佳資訊 | TEL：(02)2397-3802 |
| | 創世紀電腦 | TEL：(03)335-4950 |
| | 書耕電腦圖書 | TEL：(03)522-5792 |
| | 亞細亞電腦 | TEL：(03)422-1662 |
| | 三井電腦 | TEL：(03)333-3000 |
| 中區： | 東興電腦 | TEL：(037)337-865 |
| | 山民圖書 | TEL：(04)524-4752 |
| | 易泰電腦 | TEL：(04)836-7484 |
| | 順發3C量販 | TEL：(04)226-9696 |
| | 飛碟流行玩具城 | TEL：(04)686-5869 |
| | 有樂GAME館 | TEL：(04)329-5076 |
| | 遠太電腦 | TEL：(04)222-0050 |
| | 廣訊書局 | TEL：(04)528-5196 |
| | 龍達資訊 | TEL：(04)223-4101 |
| | 龍軒電腦書局 | TEL：(04)201 6622 |
| | 冠龍科技 | TEL：(04)223-1662 |
| | 101電腦 | TEL：(04)520-8961 |
| | 詠銘電腦 | TEL：(04)623-5298 |
| | 益崧資訊 | TEL：(047)277-115 |
| | 巨旦電腦 | TEL：(05)633-8189 |
| 南區： | 愛因斯坦電腦 | TEL：(05)228 8228 |
| | 明樣國際科技 | TEL：(05)222 2505 |
| | 宏華軟體書城 | TEL：(06)228 0395 |
| | 船富資訊 | TEL：(06)228-1966 |
| | 傑登電腦 | TEL：(06)226-8862 |
| | 巨宇電腦 | TEL：(07)642 6559 |
| | 有樂NOVA建國店 | TEL：(07)222-6610 |
| | 日本橋遊戲Ｉ店 | TEL：(07)235 1848 |
| | 日本橋遊戲ＩＩ店 | TEL：(07)222-7075 |
| | 宏華資訊建國店 | TEL：(07)223-0405 |
| | 城市漫畫遊戲鳳山店 | TEL：(07)710-3466 |
| | 慧能資訊世界屏東店 | TEL：(08)721-2683 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 彰化縣 | 劉建民、 | 雲林縣 | 程日正、 |
| 台北市 | 楊天佑、 | 屏東市 | 吳名欽、 |
| 台南縣 | 梁啓宏、 | 台中縣 | 蕭天民、 |
| 台南縣 | 吳家慶、 | 屏東縣 | 陳建志、 |
| 台北市 | 黃秀惠、 | 桃園縣 | 俞賢哲、 |
| 高雄縣 | 柏心韻、 | 苗栗市 | 賴志榕、 |
| 金門縣 | 許績仁、 | 台北縣 | 詹鈺禾、 |
| 台北市 | 薛弘業、 | 高雄市 | 邱淑敏、 |
| 台中市 | 陶婷妤、 | 台南縣 | 梁耿嘉、 |
| 高雄縣 | 蔡美佳、 | 台北縣 | 潘彥廷、 |
| 嘉義縣 | 鄭子丞、 | 台北市 | 莊中平、 |
| 桃園縣 | 張舜隆、 | 高雄縣 | 郭政瑋、 |
| 台北市 | 詹坤祥、 | 台北縣 | 游志彬、 |
| 高雄縣 | 吳志偉、 | 台北縣 | 邱俊雄、 |
| 台中市 | 廖富永、 | 高雄市 | 李麗如、 |
| 台北市 | 秦振凱、 | 台北縣 | 彭建儒、 |
| 雲林縣 | 賴麗真、 | 新竹縣 | 張子仁、 |
| 花蓮縣 | 林翰宏、 | 桃園縣 | 吳家昱、 |
| 台北市 | 張守一、 | 桃園市 | 羅宇琛、 |
| 台南縣 | 王思億、 | 台北縣 | 陳業建、 |
| 宜蘭縣 | 林銘群、 | 嘉義市 | 蕭在汶、 |
| 屏東縣 | 胡忠富、 | 高雄市 | 蘇暘升、 |
| | | 台中市 | 陳政戎、 |
| | | 高雄縣 | 許繼鴻、 |
| | | 台北縣 | 翁文濱、 |
| | | 台北市 | 林潛儒、 |
| | | 苗栗縣 | 陳泰安、 |
| | | 桃園縣 | 余宗融。 |



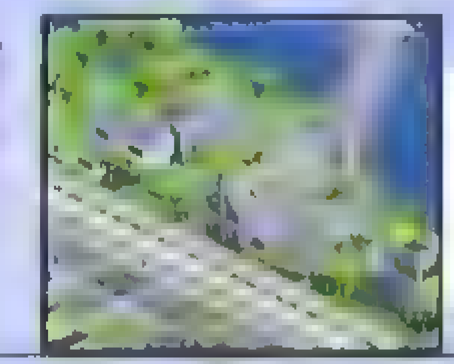
●6月中獎名單

## 回函中獎名單

| | | | |
|---|---|---|---|
| 花蓮縣 | 彭文樺、 | 台北市 | 謝嘉展、 |
| 台北市 | 謝琦彬、 | 桃園縣 | 蔡易峻、 |
| 高雄市 | 蔡詩禮、 | 高雄縣 | 董光森、 |
| 台南市 | 楊翔宇、 | 台北縣 | 劉育志、 |
| 基隆市 | 蘇家慶、 | 苗栗縣 | 李啓良、 |
| 台北縣 | 林彥儀、 | 台中縣 | 許子凡、 |
| 南投縣 | 鍾天生、 | 台中縣 | 詹岳承、 |
| 台中縣 | 湯育維、 | 彰化縣 | 陳韋佑、 |
| 台南市 | 呂志峰、 | 桃園縣 | 俞賢哲、 |
| 台北縣 | 謝清育、 | 高雄縣 | 龔信文。 |

以上……可得到……
獎品已……

## 1 模擬城市3000



●上回 2　1324

美商藝電／策略

## 2 大富翁IV

●上回 1　835

大宇資訊／益智

## 3 魔導聖戰一風色幻想

●上回 5　418

弘煜科技／戰略RPG

| 名次 | 遊戲 | 上回 | 票數 | 廠商／類型 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 三國群英傳2 | 上回9 | 336 | 奧汀科技／策略 |
| 5 | 雷峰塔 | 上回7 | 321 | 智冠科技／角色扮演 |
| 6 | 風雲之天下會 | 上回3 | 214 | 智冠科技／角色扮演 |
| 7 | 古墓奇兵3 | 上回4 | 147 | 第三波／動作冒險 |
| 8 | 柏德之門 | 上回10 | 133 | 英特衛／角色扮演 |
| 9 | 魔法門之英雄無敵3 | 新登場 | 90 | 歐樂影視／戰略 |
| 10 | 守護者之劍外傳-無盡的宿命 | 新登場 | 81 | 日商帝技爺如／角色扮演 |

# 廣告索引

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

## 編輯部 EDITORIAL

| | | | |
|---|---|---|---|
| 總編輯 | 李俊賢 | Herbert Lee. Editor in Chief | chief@swm.com.tw |
| 總編助理 | 李麗月 | Lyllian Lee.Secretary | secretary@swm.com.tw |
| 主編 | 李永吉 | Dragon Lee.Managing Editor | dragon@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 范家珍 | Serena Fan. Editor | serena@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 李靜芳 | Jessica Lee. Editor | jessica@swm.com.tw |
| 文字編輯 | 廖奇璋 | Edward Liau. Editor | editor@swm.com.tw |
| 助理編輯 | 曾宗孟 | Cheng Tsung.Assistant Editor | editor@swm.com.tw |
| 程式總監 | 歐宇廷 | Richard Oo. Technical Editor | smwcd3@swm.com.tw |
| 網頁編輯 | 廖玉霖 | Lover Lin.Web Editor | webmaster@swm.com.tw |
| 美術主編 | 郭美玲 | May Ling Kuo. Art Director | art@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 葉秀娟 | Bany Yeh. Art Editor | bany@swm.com.tw |
| 美術編輯 | 呂淑瑛 | Clare Lu. Art Editor | apple@swm.com.tw |
| 特美編輯 | 莊振宇 | Allen Chuang. Feature Editor | webmaster@soft-world.com |
| 打字排版 | 伍美蓉 | Irene Wu. Assistant Art Editor | gini@swm.com.tw |

## 廣告部 ADVERTISING

| | | | |
|---|---|---|---|
| 廣告主任 | 曾玉琴 | Lisa Tseng. Advertising Supervisor | advertise@swm.com.tw |
| 廣告企劃 | 陳櫻英 | Peggy Chan.Advertising Specialist | eleven@swm.com.tw |
| 廣告專線 | 886-7-8151063 | | |

## 特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、馬文怡
特約作家 [illegible]
賈鴻麗、黃俊銘、林旭中、賴福霖、余家楨、劉建台、陳志明、張裕敏
特約封面設計 蘇執表

## 出 版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電 話 886-7-8150988轉223、224 傳真.886-7-8151064
地 址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806. TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
[illegible] editor@swm.com.tw
http://www.swm.com.tw

## 訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
郵撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號:41941885
訂閱費用 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費,請以匯票或信用卡付款
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400 歐洲NT$5700

## 支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 聖島法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL:886-2-27058086 FAX:886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL:886-2-29150123 FAX:886-2-29189049

## 國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 TEL:(07)8150988 FAX:(07)8151992
北區/台北市南港路二段99-10號 TEL:(02)27889188 FAX:(02)27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓 TEL:(04)2020870 FAX:(04)2060610
農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL:(02)2917-8022 FAX:(02)2915-6275

## 海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香 港 Hong Kong TEL:2729-2781 FAX:2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com
美 國 U.S.A TEL:(626)288-2177 FAX:(626)288-8453
E-mail:willy@loop.com
加拿大 CANADA TEL:(604)232-1223 FAX:(604)232-1222
E-mail:Jeffho@tangentcomp.bc.ca
澳 洲 Australia TEL:(02)9891-5520 FAX:(02)9891-5530
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au
星 馬 Malaysia TEL:(03)333-0730 FAX:(03)333-0731
(275618-U) E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

# HOLOGRAMS

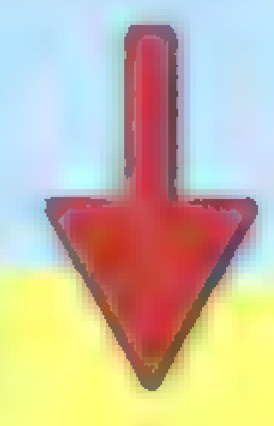
## 杜絕仿冒

您辛苦設計開發的產品曾經被仿冒過嗎？華錦光電提供您低成本、高效率且具有國際水準的防偽技術及我們周全的服務，徹底解決您產品被仿冒的危機。

## 雷射商標的製作與應用

華錦光電的雷射商標是使用本公司自行研發，且已被歐美先進國家廣泛使用的sparkle點矩陣製版系統，從設計、製版到加工一貫的作業製程，將使您的產品達到真正的防偽及提升產品價值的功能。

## 產品效果



光亮、閃爍、動態等效果遠比一般拍攝式效果要高，更有特殊的高科技防偽功能，如 ： 1000dpi超細字、疊紋效果、隱藏式暗碼、機器判讀等，這些功能都可使用在您的產品上。

## 產品型態

1. 貼紙 ： 破壞性與非破壞性
2. 燙金薄膜
3. 透明薄膜
4. 包裝紙、膠帶
5. 光碟片

北縣中和市錦和路 13號 TEL ： (02)2226-5554 FAX ： (02)2226-5536 高雄市中正四路 235號 10F TEL ： (07)281 7095 FAX ： (02)251-2208

三大中文
RPG遊戲王
引人入勝的劇情、變化多端的法術、各式各樣的武器、
詭異龐大的迷宮盡在第二波三大RPG遊戲
劇力萬鈞！喜歡RPG的朋友們千萬不能錯過！

# 伊卡斯特傳說~聖殿詩篇

建議售價760元 6月上市

古老的傳說 訴說著...的歷史，

...的秘密，

在伊卡斯特大陸上的...角落裡，一座飽經歲月摧殘的古老神殿...一面斑駁卻不失莊嚴的石壁上，...

...的古老傳說，一段...的英雄傳說故事

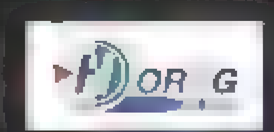
# 閻王令

建議售價850元 7月上市

# 重返克朗多

建議售價1080元 7月上市

採用了全新的3D引擎，人物的造型相當的出色且...，動作也相當的多，...甚至可以看到人物臉上的表情...而改變，...的場景更是這套遊戲的另一大特色，光影效果令人嘆為觀止，燃燒且會晃動的火焰，...的陰影，燈光所發出的光暈等等，都在在寫實的呈現了「重返克朗多」的世界！



★ 賦予NPC各種職業的設定
依職業的不同對話與提供的
線索也會有所差異，豐富了
遊戲的內容與互動性。
★ 著重氣氛表現的戰鬥場面
★ 結合SLG玩法的戰鬥系統
將回合制戰略融入在角色扮
演之中，巧妙的將RPG與
SLG兩種玩法結合在一起。
★ 精緻的美術表現、順暢的操
控設定，輕鬆、容易上手的
介面，讓您立即能享受到遊
戲所帶來的樂趣。

龐大的故事架構 + 精緻的美術表現
RPG的互動探索 + SLG的戰鬥設定
1999年國產RPG年度鉅作
如同詩般優美的伊卡斯特大陸……
一場鬼哭神嚎的戰役……
一名遭受詛咒的勇者……
六座封印惡魔的聖殿……
換來了一次毀天滅地的浩劫……
經過三百年的沉澱……
的伊卡斯特大陸……
6月隆重上市
建議售價760元
聖殿詩篇
Sanctuary Poem
第三波資訊股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw
HORNG SHEN
研發製作
宏申資訊
TEL (02)29203871
FAX (02)22814323
http://www.hoshen.com.tw/

# 全民開打2100

打我！玩我！call我！

我是最棒的3D即時戰略遊戲！

感謝全國軍

祝 GAME 大賣 99. 2. 26

# 為爭自由而戰

跟隨蘇格蘭英雄-威廉華倫士的腳步，統一蘇格蘭氏族，並擊敗英國的軍隊，好讓未來的蘇格蘭人民能夠自由的生活。
以梅爾吉伯遜所主演的得獎影片爲基礎，英勇奇兵將即時策略遊戲引擎和豪華的管理系統合而爲一。
在這重現歷史的遊戲中，這場爭取自由戰役，只許成功，不許失敗。

★允許玩者單獨的控制畫面上的每一名戰士，而不會受到傳統遊戲在單位管理上的限制。
★在這根據歷史精確繪製的3D戰場上（使用了50平方公尺的衛星資料）測試戰術和策略技巧。
★完美的將即時和回合制的遊戲型態合而爲一，建立另一種征服的環境。
★由16個著名的歷史家族中選擇其一，進行一場屬於您的戰爭，並帶領蘇格蘭重返自由。
★支援LAN或是Internet的多人遊戲場景，最多可支援八位玩者進行遊戲，並且可選擇合作或是競爭的遊戲模式。



EIDOS 第三波

梅爾吉勃遜

# 英雄本色

BRAVEHEART

# 重裝機甲兵 II

HEAV

凱撒大帝III
中文版
可在單一畫面上進行建設、管理及防禦－不再需要切換城市、省份及戰鬥畫面！
利用城市建築工具來建設一個完美的城市，或是在生涯中逐步登上羅馬的政治階層。
現在你的人民可以讓你一眼看出一般平民的生活－和他交談，即可取得如何改善城市的提示。
利用神廟和節慶來取悅五位神祇。每一位神祇都有自己的影響層面：讓農神高興，你的農業就可以大豐收！但是若惹怒了海神，就要小心你的貿易船隻沈到海底去....
在擔任政府官的生涯中，會出現多種新建築和挑戰，提供深度的遊戲性和重玩性。
第三波資訊股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw

征服羅馬
征服美麗新世界
民之所欲
常在我心
SIERRA STUDIOS
Impressions

閻王令
跨越陰陽兩界
串起過去與未來的時空劇情
遊戲特色
1.四位主角除一般動作外，皆有配合特殊之
作招式出現。
2.各項武器裝備以及魔法選單，保留了三界諭II中以開
式進行，一次可開十個以上。
3.完全即時的動作RPG，所有怪物與敵人直接出現於畫面中，可由玩家自行指定攻擊或交給電腦控制。
4.進入迷宮後，可選擇開啓自動地圖顯示視窗（可詳細記錄下玩家所走過的地方）
5.戰鬥時的AI控制維持了三界諭II中的自由度，人物可依玩者喜好，自由設定目前攻擊狀態。
6.特殊計時器的設計—遊戲中的任務多了一項時間限制的玩法，某些事件需在固定時間內完成，否則會有不同的劇情走向出現。
七月震撼上市
BIG POINT
大宇科技
第三波資訊股份有限公司
總公司 台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22F Tel:(04)3801600 Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251468
http://www.acertwp.com.tw

戀愛物語2
中文版
Eberouge 2
日本銷售第一的戀愛養成遊戲
身高 156cm
三圍 84/54/83
朵拉・菲爾巴特
身高 158cm
三圍 82/56/84
菲爾絲・布蘭登
身高 160cm
三圍 79/58/89
亞爾提娜・布魯肯
身高 154cm
三圍 78/52/86
興趣：讀書、占卜
梅兒・布萊恩
身高 162cm
三圍 80/55/82
興趣：養小動物、畫畫
FUJITSU
第三波資訊股份有限公司
Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
Tel:(07)7272600 Fax:(07)7251488
http://www.acertwp.com.tw
♥ 有戀愛的悲歡欣喜交集，有魔法養成與戰鬥的激情澎湃，用愛與魔法來拯救這個行星吧！
♥ 遊戲目標是習得所謂 創造魔法 ，進而拯救整個行星的生態危機。
♥ 故事的發展取決於主角與女孩子們的關係，說穿了就是談個青春熱血的戀愛。
♥ 因為劇情的發展取決於玩家能否與贏得女孩的芳心以及鍛鍊的屬性。

KOEI™
日本戰國時代歷史模擬遊戲的權威！
最終的目標是稱霸北從蝦夷南至薩摩的全國64城。
信長之野望
烈風傳
中文版
建議售價1350元
第三波資訊股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw

# 魔鬼戰將

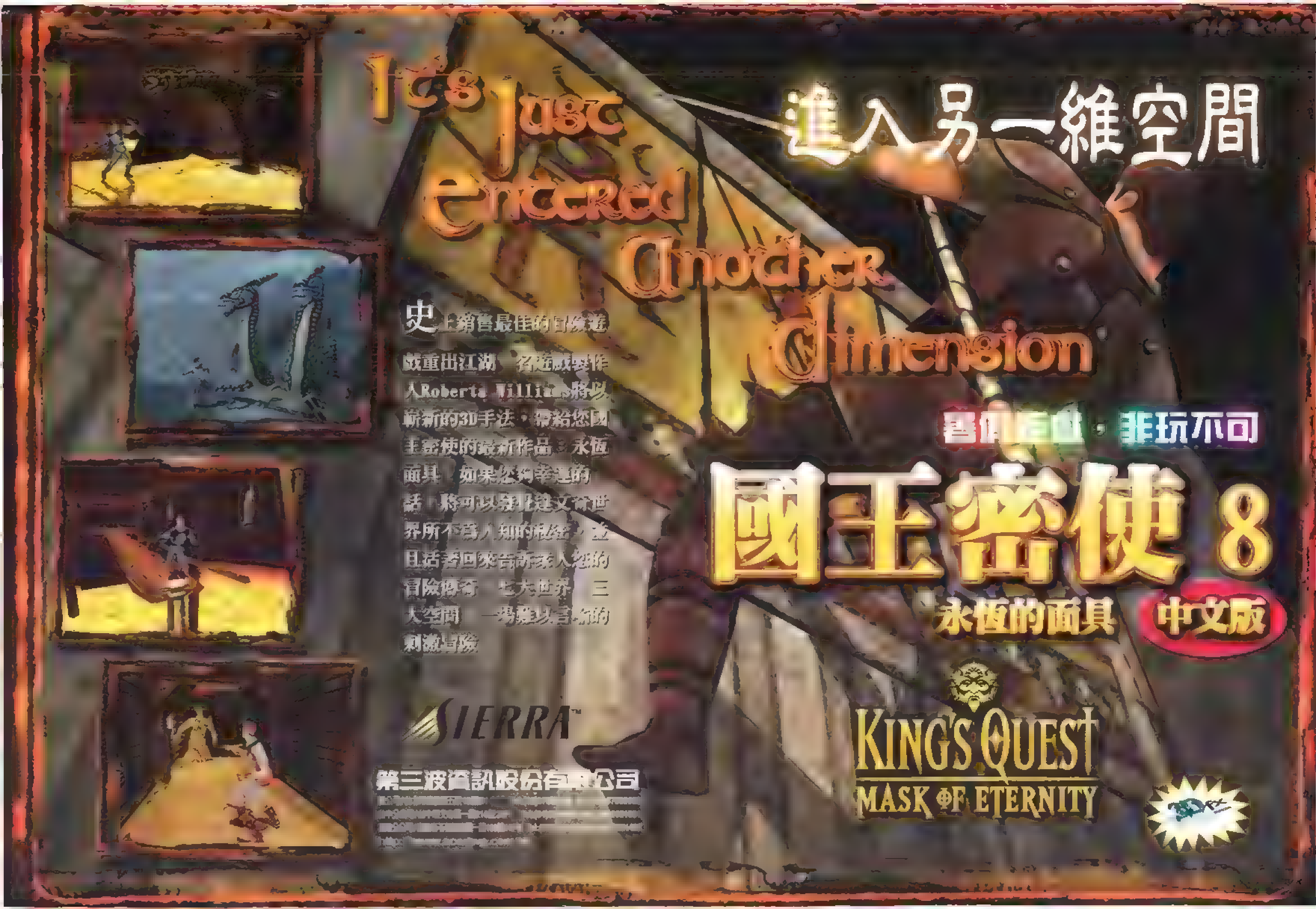
# 萬夫莫敵

COMMANDOS

別猶豫，這次國防部
將提供給你更新的武
這些全新而
挑戰性的任務

新武器是石頭，準確的丟到敵軍頭上，敵軍必定停止巡邏，開始原地納悶，這時你的夥伴就可趁虛而入，

EIDOS


進入另一維空間
It's just entered another dimension
非玩不可
國王密使 8
永恆的面具
中文版
KING'S QUEST
MASK OF ETERNITY
SIERRA
第三波資訊股份有限公司

騎士帝國
The Shattered Kingdom
Knights and Merchants
騎士的榮譽在於真理與勝利
帝國的光榮在於富足與強盛
第三波
INTERACTIVE
JOYMANIA
ENTERTAINMENT

KOEI™
請整裝備軍 5 月揮
成吉思汗
威力加強中文版
IV™

# 遊戲觀片新

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 幻想水滸傳 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 5月下旬 | 680元 |
| 破碎虛空 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 6月下旬 | 未定 |
| 霹靂英雄榜 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 三國演義3 | 策略 | WIN95/98 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 水滸傳 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 花神傳說 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 8月 | 未定 |

眾業資訊 TEL:(02)2648-7228 FAX:(02)2522-8810

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 象棋兵法－中頭炮直車篇 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 6月30日 | 390元 |
| 象棋兵法－中頭炮橫車篇 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 6月30日 | 390元 |
| 象棋兵法－中頭炮列炮篇 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 6月30日 | 390元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 世紀大富翁 | 益智 | WIN95 | 中文 | 5月5日 | 750元 |
| 鐵路大亨2資料片第二世紀 | 即時策略 | WIN95 | 英文 | 5月10日 | 600元 |
| 純愛手札黃金紀念版 | | | | 5月10日 | 900元 |
| 夢幻比薩屋 | 即時策略 | WIN95 | 英文 | 5月10日 | 980元 |
| 神兵悍將之救命天子 | 即時戰略 | WIN95 | 中文 | 5月15日 | 800元 |
| 時空英豪 | 動作 | WIN95 | 英文 | 6月5日 | 980元 |
| Hip Hop舞曲DJ Hip Hop ejoy | 音樂益智 | WIN95 | 英文 | 6月10日 | 980元 |
| 夢幻西餐廳2 | 即時策略 | WIN95 | 中文 | 6月10日 | 800元 |
| 純愛手札攻略書 | | | | 6月15日 | 300元 |
| 敖翔天際 | 飛行模擬 | WIN95 | 英文 | 6月10日 | 980元 |
| 鐵面聯盟2 | 策略角色扮演 | WIN95 | 英文 | 6月15日 | 980元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 降世元帥 | 益智 | WIN95/98 | 中文 | 4月 | 299元 |
| 風暴 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 英文 | 4月 | 890元 |
| 極地之光 | 動作角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 4月 | 780元 |
| 新同居時代 | 養成 | WIN95/98 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 世界末日 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 三國之星海風雲資料片－孫權の野心 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 夢幻模擬戰 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 異域 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 6月 | 未定 |

匯格互動科技 TEL:(02)2698-2427 FAX:(02)2698-2426 http://www.trigger.com.tw

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 地城大進擊 | 動作冒險 | WIN95/98 | 英文 | 3月底 | 590元 |
| 酷辣船長 | 動作冒險 | WIN95/98 | 英文 | 7月 | 580元 |
| 導火線 | 3D即時射擊 | WIN95/98 | 中文 | 夏季 | 未定 |
| 天諭之冰封奇緣 | 動作 | WIN95/98 | 中文 | 夏季 | 未定 |
| VR中華職棒 | 運動 | WIN95/98 | 中文 | 夏季 | 未定 |
| 侏羅紀戰Ⅰ | 策略 | WIN95/98 | 中英 | 12月底 | 未定 |
| 翔龍守衛人 | 3D動作冒險 | WIN95/98 | 中英 | 12月底 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 聖少女學園 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 5月20日 | 760元 |
| 戰國美少女貳 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 6月20日 | 760元 |
| 遠征奧德賽 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 7月20日 | 760元 |
| 聖眼之翼 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 8月20日 | 760元 |

新片觀測站

# 新片觀測站

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 機甲帝國 | 即時戰略 | WIN95/98 | 英文 | 5月1日 | 980元 |
| 地獄駭客Shadow man | 動作冒險 | WIN95/98 | 英文 | 9月 | 未定 |
| 南方公園2 | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 8月 | 未定 |

威和國際 TEL:(02)2696-4666 FAX:(02)2690-4936

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 野戰總司令 | 動作射擊 | WIN95 | 英文 | 4月15日 | 未定 |
| 鷹眼行動 | 動作策略 | WIN95 | 英文 | 4月26日 | 未定 |
| 市遊勁旅 | 動作射擊 | WIN95 | 英文 | 5月10日 | 未定 |
| 空襲未來 | 飛行模擬 | WIN95 | 英文 | 5月10日 | 未定 |
| 新英雄傳說 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 5月10日 | 未定 |
| 稱霸四海 | 即時策略 | WIN95 | 中文 | 6月2日 | 未定 |
| 光影奇兵 | 動作策略 | WIN95 | 中文 | 6月26日 | 未定 |
| 撼天神塔 | 動作角色扮演 | WIN95 | 中文 | 8月10日 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Britra末日神兵 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 5月 | 760元 |
| Roller Coaster Tycoon夢幻遊樂園 | 策略模擬 | WIN95 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 成吉思汗4威力加強版 | 策略 | WIN95 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 歐戰飛行中隊 | 飛行模擬 | WIN95 | 英文 | 5月 | 未定 |
| Blood2：Nightmare Levels血祭2之惡夜驚魂 | 動作 | WIN95 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 全民開打2100 | 即時戰略 | WIN95 | 英文 | 5月 | 1080元 |
| 重裝機甲兵2 | 模擬 | WIN95 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 鐵鷹F-16之擲曉出擊 | 模擬飛行 | WIN95 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 魔法公主 | 養成 | WIN95 | 中文 | 5月 | 750元 |
| Star Trek Birth of Federation | 策略 | WIN95 | 英文 | 6月 | 未定 |
| 英雄本色 | 即時戰略 | WIN95 | 英文 | 6月 | 未定 |
| 不死邪神2 | 冒險 | WIN95 | 英文 | 6月 | 未定 |
| 國王秘使8 | 冒險 | WIN95 | 中文 | 6月 | 未定 |
| Wings of Destiny命運之翼 | 模擬飛行 | WIN95 | 英文 | 6月 | 未定 |
| 信長之野望一烈風傳 | 策略 | WIN95 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 伊卡斯特傳說 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 惡魔古堡2 | 冒險 | WIN95 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 魔鬼英豪 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 6月 | 990元 |
| 戀愛物語 | 戀愛養成 | WIN95 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 飛龍女戰士 | 動作冒險 | WIN95 | 英文 | 7月 | 1080元 |
| 聖劍大陸 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 7月 | 未定 |
| Tonic's Trouble | 動作 | WIN95 | 英文 | 7月 | 950元 |
| 重返克朗多 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 7月 | 1080元 |
| Mech Warriors3 | 動作 | WIN95 | 英文 | 7月 | 未定 |
| Civizalation:Call to Powers | 策略 | WIN95 | 中文 | 7月 | 1080元 |
| X-Com Alliance | 射擊 | WIN95 | 英文 | 7月 | 未定 |
| 魔域幻境之武林大會 | 動作 | WIN95 | 英文 | 7月 | 未定 |
| 閻王令 | 角色扮演 | WIN95 | 英文 | 7月 | 未定 |
| Discworld Noir | 冒險 | WIN95 | 英文 | 7月 | 未定 |
| Mech Commander Mission Disk | 即時 | WIN95 | 英文 | 7月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 縱橫天地之烽火三國 | 策略即時戰略 | WIN95/98 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 格殺令 | RPG | WIN95/98 | 中文 | 7月 | 未定 |
| 毛毛怪大歷險 | 益智 | WIN95/98 | 中英 | 8月 | 未定 |
| 陷阱爭霸 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 8月 | 未定 |
| 魔神英雄 | 策略 | WIN95/98 | 中英 | 9月 | 未定 |
| 古堡邪神 | 動作 | WIN95/98 | 中英 | 10月 | 未定 |

業股份有限公司 電話:(02)2990-9303 傳真:(02)2990-9184 http://www.

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 復活邪神(ATRIA2) | 動作 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 3月29日 | 880元 |
| 新三國演義99 | 策略 | WIN95/98 | 中文 | 5月15日 | 未定 |
| Pixy Garden Advearned夢幻妖精 | 養成 | WIN95/98 | 中文 | 6月中旬 | 未定 |
| My Dream(中文名稱未定) | 養成 | WIN95/98 | 中文 | 7月中旬 | 未定 |
| ELDER BLAZE(中文名稱未定) | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 8月中旬 | 未定 |
| 3x3 EYES轉輪王幻夢 | 冒險 | WIN95/98 | 中文 | 9月中旬 | 未定 |

新片觀測站

# 新片觀測站

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 天地劫－神魔至尊傳 | 策略RPG | WIN95/98 | 中文 | 未定 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 斷劍傳說～聖戒風雲 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 10月15日 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 三國群英傳2 | 策略 | WIN98/NT4.0 | 中文 | 2月11日 | 740元 |
| 墮落天使 | 角色扮演 | WIN98/NT4.0 | 中文 | 88年暑假 | 未定 |
| 幻想紀元 | 角色扮演 | WIN98 | 中文 | 未定 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| F1特戰隊Enemy Infestation | 即時戰略 | WIN95/98 | 英文 | 已上市 | 890元 |
| 英雄無敵3 | 戰略 | WIN95/98 | 英文 | 4月15日 | 1080元 |
| 玩具奇兵2 | 射擊 | WIN95/98 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 魔法門7 | 角色扮演 | WIN95/98 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 安魂曲～天使之怒 | 冒險 | WIN95/98 | 英文 | 5月 | 未定 |
| 英雄無敵3－完全中文版 | 戰略 | WIN95/98 | 中文 | 7月 | 980元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| StarSiege銀河征戰錄 | 動作射擊 | WIN95/98 | 英文 | 5月 | 1080元 |
| Star Wars：Episode I-Racer<br>星際大戰首部曲：極速飛梭（暫譯） | 賽道競速 | WIN95/98 | 英文 | 6月 | 未定 |
| Star Wars：Episode I-The Phantom Menace<br>星際大戰首部曲：魅影危機（暫譯） | 人物冒險 | WIN95/98 | 英文 | 6月 | 未定 |
| F-22 Lightning III雷霆戰機III | 飛行模擬 | WIN95/98 | 英文 | 6月 | 1080元 |
| Homeworld重返家園（暫譯） | 策略 | WIN95/98 | 英文 | 6月 | 未定 |
| 狩魔獵人III | 人物冒險 | WIN95/98 | 英文 | 8月 | 未定 |
| WarCraft II白金版 | 即時策略 | WIN95/98 | 英文 | 9月 | 未定 |
| 暗黑破壞神II | 角色扮演 | WIN95/98 | 英文 | 10月 | 未定 |
| 印第安那瓊斯：末日危機 | 即時策略 | WIN95/98 | 英文 | 未定 | 未定 |
| 星戰指揮官 | 即時策略 | WIN95/98 | 英文 | 未定 | 未定 |
| 雲斯頓賽車3 | 賽車模擬 | WIN95/98 | 英文 | 未定 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 武則天 | 冒險 | WIN95/98 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 少林寺十八銅人 | 策略 | WIN95/98 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 倚天屠龍記 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 同級生2 WIN95/98版 | 冒險 | WIN95/98 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 小魔女夢工廠 | 策略 | WIN95/98 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 武狀元蘇乞兒 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 6月 | 未定 |
| 芭芭拉之相逢片刻 | 冒險 | WIN95/98 | 中文 | 6月 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 決定性會戰 | 戰爭回合 | WIN95 | 英文 | 4月初 | 980元 |
| 英倫作戰 | 戰爭回合 | WIN95 | 英文 | 4月底 | 980元 |
| 莫斯科之路 | 戰爭回合 | WIN95 | 英文 | 5月底 | 未定 |
| 軸心與聯盟 | 戰爭回合 | WIN95 | 英文 | 6月底 | 未定 |
| 拿破崙東征 | 戰爭回合 | WIN95 | 英文 | 7月底 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| RPG夢工廠98 | 工具軟體 | WIN95/98 | 中文 | 4月中旬 | 未定 |

富峰群資訊 TEL:(02) 2232-0033 FAX:(02) 2231-2679

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 英雄本色帝國霸主 | 戰略 | WIN95/98 | 中文 | 5月18日 | 680元 |
| 無人島物語4 | 策略模擬 | WIN95/98 | 中文 | 6月中旬 | 未定 |
| 便利商店 | 模擬 | WIN95/98 | 中文 | 7月1日 | 299元 |
| 銀河帝國傳說 | 策略模擬 | WIN95/98 | 中文 | 5月31日 | 680元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 蠟筆小新 | 動作角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 5月15日 | 740元 |
| 三國野球 | 運動 | WIN95/98 | 中文 | 6月5日 | 740元 |
| 刀劍笑 | 角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 8月15日 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 五子棋大師2 | 益智 | WIN95 | 中文 | 4月30日 | 未定 |
| 教育守護者 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 6月15日 | 未定 |
| 電視夢工廠 | 策略 | WIN95 | 中文 | 6月15日 | 未定 |

捷发資訊

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 中國童話系列～白蛇傳 | 幼教 | WIN95/98 | 中文 | 6月中旬 | 390元 |
| 中國童話系列～濟公傳 | 幼教 | WIN95/98 | 中文 | 8月中旬 | 390元 |
| 中國童話系列～包公傳 | 幼教 | WIN95/98 | 中文 | 10月中旬 | 390元 |
| 洋洋小鎮 | 幼教 | WIN95/98 | 中文 | 8月中旬 | 680元 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 風色幻想SP－封神之刻 | 策略角色扮演 | WIN95/98 | 中文 | 未定 | 未定 |

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| 世紀爭霸之海戰篇Ancient Conquest | 即時戰略 | WIN95 | 英文 | 5月25日 | 1080元 |
| 網路高手之法國公開賽The French Open | 運動 | WIN95 | 英文 | 5月5日 | 1080元 |
| 全民運動大集合 | 運動 | WIN95 | 英文 | 6月25日 | 1080元 |
| V2000中文名稱未定 | 飛行射擊 | WIN95 | 英文 | 6月 | 1080元 |
| HARD WAR中文名稱未定 | 飛行射擊 | WIN95 | 英文 | 7月 | 1080元 |
| NHRA中文名稱未定 | 賽車 | WIN95 | 英文 | 7月28日 | 1080元 |
| 越野四驅車Buggy | 賽車 | WIN95 | 英文 | 7月7日 | 1080元 |
| 天國戰將 | 角色扮演 | WIN95 | 英文 | 7月15日 | 1080元 |

英特衛多媒體

| 遊戲名稱 | 類型 | 系統 | 版本 | 發售日期 | 售價 |
|---|---|---|---|---|---|
| F22 Total Air War F22空優指揮官 | 模擬飛行 | WIN95 | 英文 | 4月 | 1180元 |
| Vitual Deep Sea Fishing天才海釣手 | 運動 | WIN95/98 | 英文 | 4月 | 1080元 |
| WarGasm戰爭高潮 | 模擬戰略 | WIN95 | 英文 | 4月 | 1080元 |
| 柏德之門資料片 劍灣傳奇 | 角色扮演 | WIN95 | 英文 | 5月 | 未定 |
| Saga,rage of the viking維京之怒 | 即時戰略 | WIN95 | 英文 | 5月 | 1080元 |
| 魔戒中文版 | 冒險 | WIN95 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 異塵餘生2中文版 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 5月 | 未定 |
| 銀焰洗劍2中文版 | 角色扮演 | WIN95 | 中文 | 5月 | 未定 |
| The Guardian of Darkness玄冥護法 | 角色扮演 | WIN95 | 英文 | 6月 | 未定 |
| 星星上手Starshot | 動作 | WIN95 | 英文 | 6月 | 未定 |
| 越野英雄V-Rally | 賽車 | WIN95 | 英文 | 6月 | 未定 |
| Descent3 天旋地轉3 | 動作 | WIN95/98 | 英文 | 6月 | 未定 |
| Infinite World | 角色扮演 | WIN95/98 | 英文 | 第 季 | 未定 |
| Planescape Torment | 角色扮演 | WIN95/98 | 英文 | 第 季 | 未定 |
| Earthworm Jim 3D | 角色扮演 | WIN95/98 | 英文 | 未定 | 未定 |
| Giants | 動作 | WIN95/98 | 英文 | 未定 | 未定 |
| Messiah彌賽亞 | 動作 | WIN95/98 | 英文 | 未定 | 未定 |
| Virtual Bowling | 運動 | WIN95/98 | 英文 | 未定 | 未定 |

新片觀測站

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 養成扮演 | NPC小組 | 大宇資訊 | WIN95/98 | 八月 |

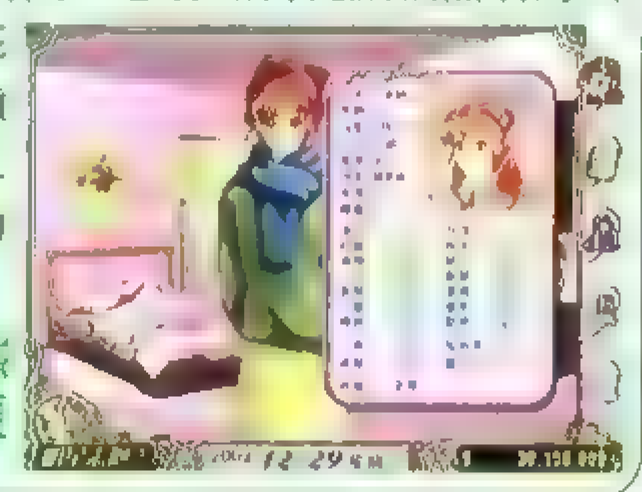
http://www.softstar.com.tw

## 這一次，你就是最閃亮的明星！

在眾多的養成、戀愛遊戲中，能夠讓玩家回味無窮的，究竟有幾個呢？「明星志願」這款遊戲在當時的玩家心目中，留下了雋永回憶的好遊戲，至今仍成絕響。就在今夏，大宇資訊NPC小組的「明星志願2」即將與各位見面，填補您心中那份隱藏已久的遺憾！

## 蛻變

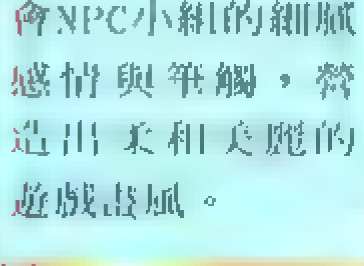
明星志願一代中，玩家化身成經紀人的身分，運籌帷幄。在明星志願2中，玩家將扮演明星，自己闖蕩演藝圈。您要如何從默默無名的新人，成為一個閃亮的巨星？明星志願2將帶領玩家深入的體驗五光十色的演藝生涯！



女主角的狀態資料一覽表

## 獨樹一格，柔和美麗的畫風

由於硬體和軟體技術上的進步，美術人員能夠更有揮灑的自由，因此呈現在大家面前的圖形，都能夠表現出一定的柔美風格。不管是人物設計，或是場景的安排，細心的玩家甚至可以體會NPC小組的細膩感情與筆觸，營造出柔和美麗的遊戲畫風。



與一代的這兩張圖片相比較，二代的畫面更是令人驚豔

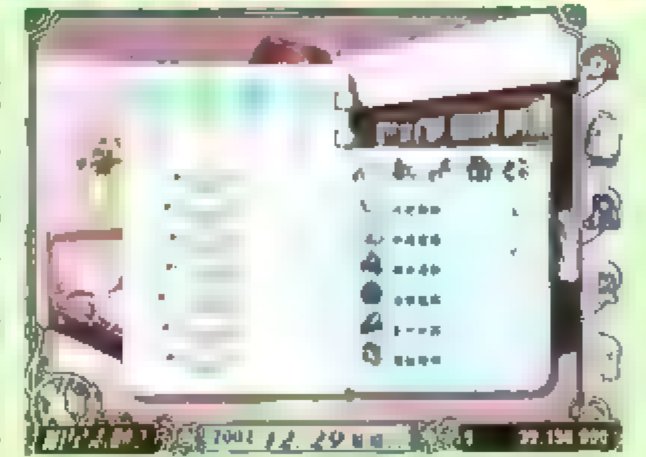
## 愛情最美，希望相隨

許多人嚮往演藝圈，更嚮往銀色戀曲，腦海裡幻想著浪漫的情節，是否會在明星志願2中實現呢？遊戲中近百名NPC，導演、製作人、其他明星、士農工商、販夫走卒，甚至電台的助理，玩家都有可能與他們產生程度不一的接觸，且其中有一部份會和玩家有密切的友誼或是感情，並不是每一位角色都能與你共譜戀曲，到底誰能與您交往呢？又會是誰陪你走到最後？隨著遊戲感情的進展，玩家將能與你的他更親密，唯美浪漫的圖形更能襯托出兩人約會時的氣氛。

明星志願一代的圖片

有情人能否終成眷屬？

## 遊戲的玩法



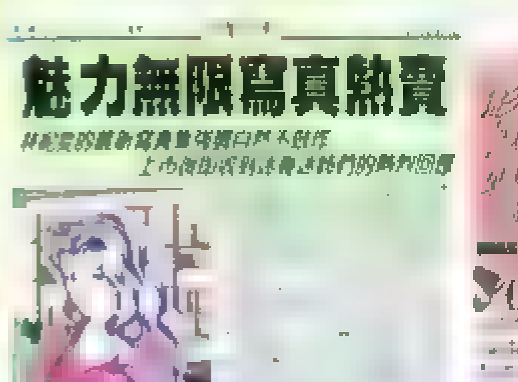
懂得安排、規劃好自己的生活，就是成功的基礎！

繼承明星志願一代耐玩的遊戲性及架構，原本一代的行程排定部份，包括通告、打工、訓練、休息這四個大項目，現在則演化成通告、打工、訓練、家居、休閒這五大項目，外加一些綜藝節目的邀約、特殊打工邀約、與友人出遊等約會事項，總合起來，玩家將有更多、更豐富有趣的策略可以執行，在行程執行時，遊戲還會有活潑可愛又逗趣的小動畫或是唯美的單張靜畫，相信許多朋友一定會喜愛的。

可愛逗趣的小動畫

另外，許多層出不窮的事件也有可能發生，包括劇情或是隨機事件，因此，即使養成的明星從一代的主角變成二代的扮演自己，但二代還增加許多的場景、物品，互動更鮮明的角色、還有可更換的衣服，所以內容一定會比前作更為豐富！

▲尚可替自己換上美美的衣服



▶發生新聞大事囉！

### 到底玩家能玩出什麼結局呢？

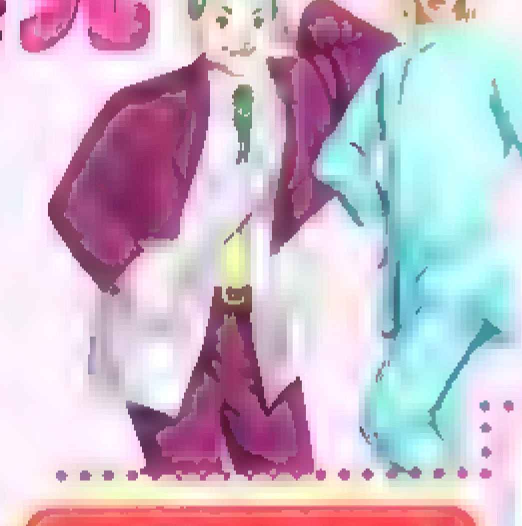
明星志願2的結局包括感情和事業，在事業上約有二十種結局，包括成為天王巨星、歌王、歌后、演員，甚至退出演藝圈成為幕後製作人等等。而感情的歸宿結局中，玩家是否和遊戲中的人物有結果，也會參考事業的成功失敗。由於結局更多樣化，也因此，玩家將能體驗更豐富的演藝人生喔！

## NPC人物曝光

### 林妮雯

具有天使面孔魔鬼身材的林妮雯，一出道就特別受到矚目。傳聞追求她的人不在少數，但卻從未傳出任何與她有關的緋聞。難道說外表熱情的林妮雯只是個冰山美人？或者，她早就心有所屬？

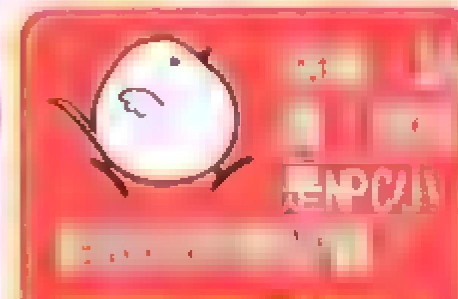
### 高熊、彭胡



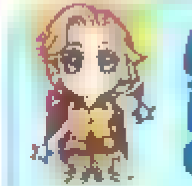
高熊、彭胡可稱得上是藝壇上無所不能的耍寶二人組，一年來不僅灌了唱片、演了電影，最近更當起了主持人。這一對寶兒寶貝，究竟對玩家會有什麼樣的影響呢？

### 范筱愛

調皮可愛的古靈精怪，一位剛出道的新人。由於個性開朗、外型可愛，所以有不少的愛慕者！只是小妮子認為自己年紀還小，並不適合和異性深入交往。目前范筱愛還是以事業為重，日後究竟有沒有男士可以攻破她的芳心？難說。

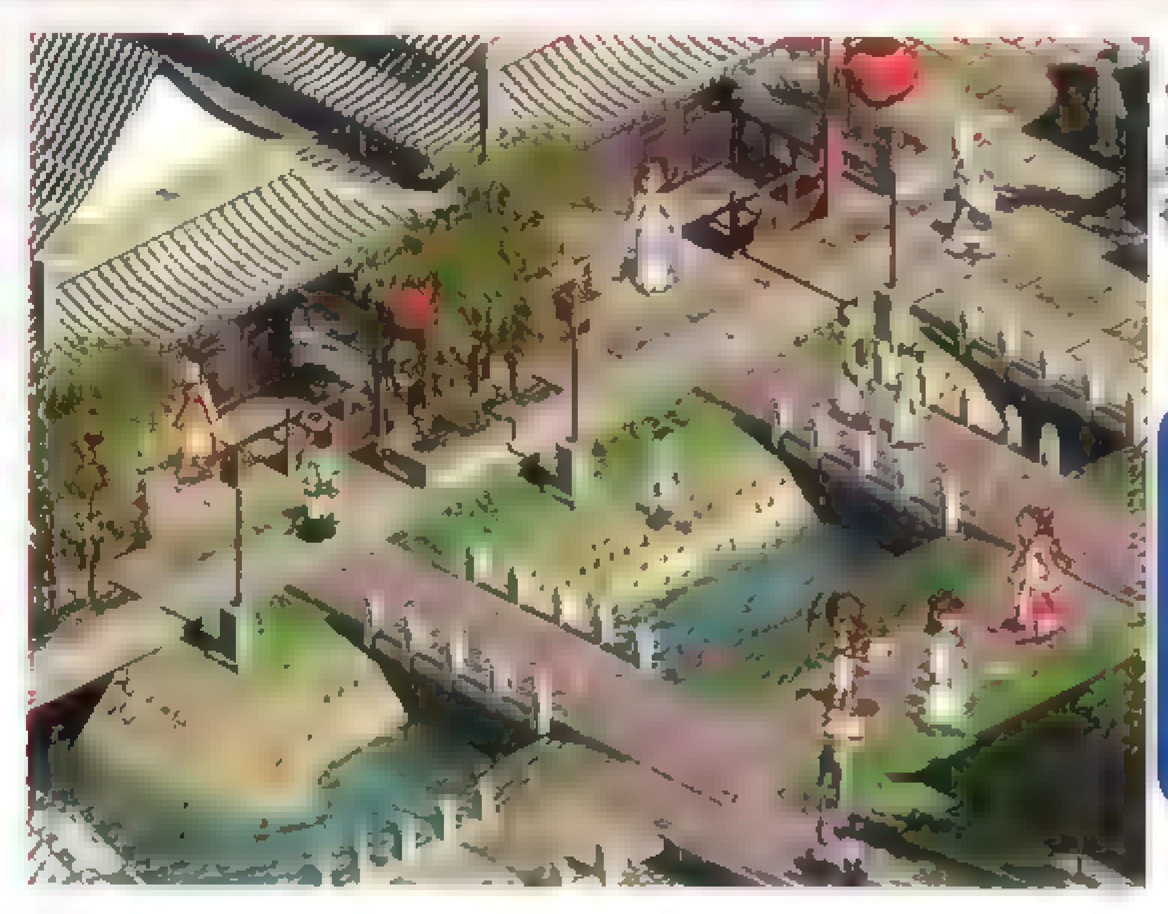



嘻嘰、嘻嘰！偶就是可愛的NPC雞！你們猜猜，我會在遊戲的哪裡出現呢？以後我會常常出現在好多地方耶，請你們要好好的疼我喔！



## 第一手情報局

在一代發行後，直到現在，NPC小組不斷收到期待明星志願2上市的回函與信件，而他們在此也藉此機會感謝各位支持者，並告訴玩家們明星2的更多消息。如果您希望能看到明星志願2的第一手情報，別忘了到 http://w3.softstar.com.tw/npc/index.html 去看看！如果覺得網站更新太慢，或有任何意見，請記得在留言版上留言喔！



http://www.uj.com.tw

絕代雙驕是與金庸齊名的武俠大師古龍最膾炙人口的鉅著，多次搬上螢光幕，魅力驚人；宇峻科技繼叫好叫座的『北方密使』及『古文明霸王傳』後，研發小組擴大編制，再接再厲潛心開發多時的年度鉅獻～『新絕代雙驕』！集絕代雙驕原著精髓，以最完整的方式呈現古龍小說『奇情』的特點，精簡了原著中著墨不多的角色，致力於加重主要人物間的情理糾葛…。此次報導就先來介紹遊戲劇情及主要登場人物，至於遊戲系統請讀者密切鎖定下一期精彩的報導。

## 古龍特殊顛覆傳統的筆觸，描繪出造化弄人的【絕代雙驕】

上天撥弄命運的琴弦，譜出一連串的愛恨情仇…，您即將與古靈精怪的少年小魚兒一同闖盪江湖！看過古龍小說的人照過來，你可能會對原著的『跳躍式』文筆感到疑惑，就讓本遊戲用另一種角度來『補完』，深入刻劃角色的心路歷程；沒看過小說的人也照過來，要當乖孩子就要先懂使壞，接觸這稍微『惡質』的遊戲，體會社會的另一番視野。玩膩了市面上單調的武俠RPG了嗎？除了殺敵人、賺經驗、一步步踏過腳下的死屍、好像解救了無數受欺凌的子民後，您對那些遊戲還留下多少印象？歡迎玩家來體驗另類人性與罪惡交織的世界。

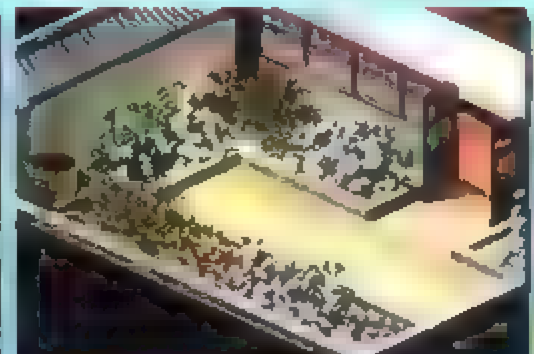
江湖中最俊美的男子『玉郎』江楓，攜著髮妻花月奴（原移花宮宮女）私奔，並生了對雙胞胎。月黑風高，兩人已經強行奔走了十餘里，花月奴不久前才剛生產完，根本還沒有坐月子調養身體…，江楓心疼酸苦，眼見結拜兄弟『天下第一神劍』燕南天就在前方不遠的村子接應，於是溫柔地勸告妻子稍事休息；花月奴眼中含淚，瞧著襁褓中的孩兒，出世還沒嘗到兩口娘親的奶水就要受星月雨露之苦…可是還是要走！只要貪著這一口茶的喘息，以後恐怕連嘆息的機會都沒有了…。

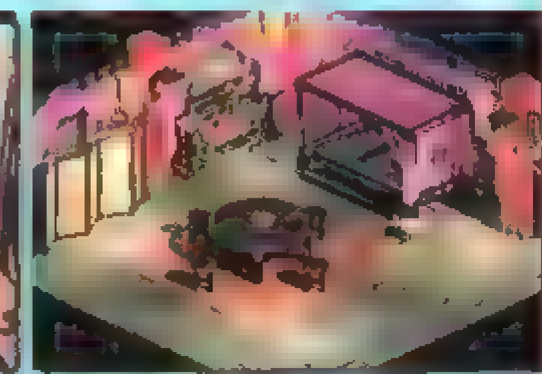
這對本來應該是人人稱羨的金童玉女，今日的情況不過是落魄的苦命鴛鴦罷了，只因為花月奴的主人～移花宮邀月與憐星大小兩位宮主愛戀江楓已久…，這兩個姐妹憑著師傅絕技『明玉訣』威震武林多年，自忖無論武學與美貌皆為江湖之首，不知道有多少世家子弟登門求親，她們都瞧不上眼；又怎麼能夠忍受座下婢女奪走情郎？因此由愛生恨，重金懸賞江氏一家的行蹤，立誓趕盡殺絕～，而江家的書僮江琴，貪圖求榮，洩露了江楓避禍的道途，兩位移花宮主就在江楓安慰花月奴的時候追了上來，雖然阻攔住這夫妻的身子，卻拆不散這對璧人的良緣…自己得不到江楓、別人更別想得到！姐妹雙雙怨妒交集，硬生生地逼死江楓與花月奴，猶不能稍減怒氣；望著襁褓中啼哭的兒弟、賤婢所生的兒子，一股惡毒的計謀突現心頭…。

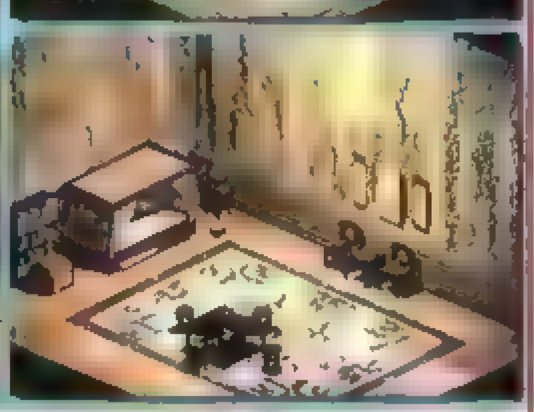
等『天下第一神劍』燕南天聞訊而來的時候，只護住了其中一名嬰孩。聽說無恥江琴已經帶著大筆銀兩逃至惡人谷～天下極惡之人聚集之處，帶著友人的嬰子，一步步踏上不歸的復仇之路…。

劇情中的物件圖

精心繪製的各場景，足見製作公司的用心自是不在話下。







# 貫穿整個故事劇情的主要角色

## 江小魚

江楓之子，由大俠燕南天攜至惡人谷，卻被諸位惡人撫養長大；由於大家不知他生父是誰，都直呼他為『小魚兒』～有漏網之魚的含意。

## 花無缺

江小魚的雙胞胎兄弟，由移花宮主帶回繡玉谷撫養長大，並傳授『明玉訣』的『移花接玉』神功。雖然邀月與憐星兩位宮主沒有說出原因，還是讓他姓花，取名無缺（希望他衣食無缺？）…恐怕還是希望他在各方面都成為江湖上的典範，就像兩位宮主一般完美，就像移花宮上下內外所有事情一樣做人吧！

## 魏晶盈

獨創角色。父親魏無天被他師兄魏無牙用計殺死，只好與相依為命的哥哥魏無心投靠娘親生前的友人～惡人谷中的屠嬌嬌。

## 桃　花

年近二十的藏族成熟姑娘。是小魚兒出了惡人谷後第一個遇到、屬於另一個天地的女孩，本性熱情自然，正有顆待嫁女兒心，在第一次瞧見小魚兒時就邀請他過夜，小魚兒才確認『天下之大，不是所有人都像惡人谷裡的壞人』這件事。後來誤以為小魚兒要娶自己為妻，被拒絕後怨恨一陣子，馬上將愛情的矛頭指到英俊的鐵心男身上……

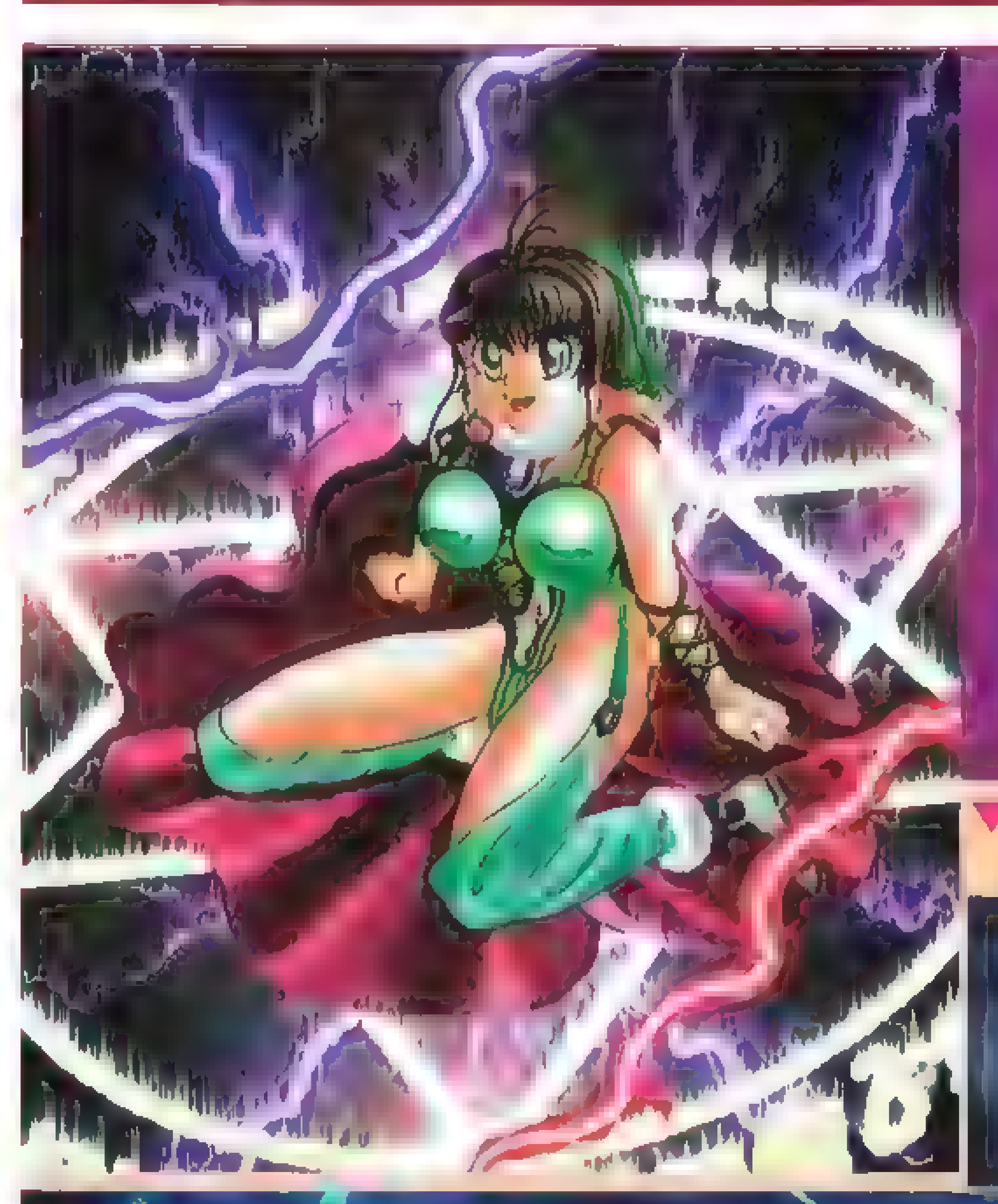
## 鐵心蘭

[illegible]的鐵[illegible]走，成為眾[illegible]對象。一般的觀察是外貌嬌弱而內心剛直，思路如絲綢一般溫柔、照顧夥伴，打起精神鼓勵自己更堅強些。[illegible]自信、閱歷稀少，其實只是一個會武功的小女子，而且遇到重大事情時更是缺乏決斷力。

## 張　菁

別稱小仙女，為了安慰母親，四處追尋燕南天的秘寶。俏麗的面容下是顆火熱的心。一般看來衝動易怒、暴力、手段殘忍，每每心意不順即拳掌相加；江湖中人多私稱她為小魔女，希望這個兇悍的婆娘早一點栽跟頭，消消她的氣燄。

# 魔法公主



| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 即時養成 | 美夢成真 | 第三波 | WIN95/98 | 已上市 |

硬體需求／●機種：P-90以上
●記憶體：16MB ●音效：WIN相容卡
●顯示：WIN相容顯示卡 ●操作：[illegible]

▼就在一個雷雨交加的夜晚…

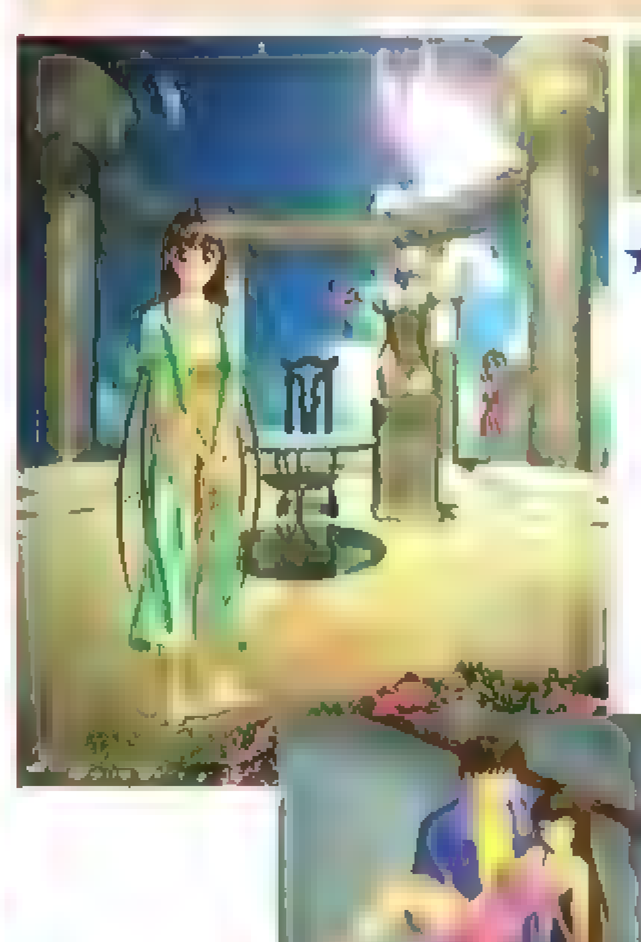
▲魔界的領導者撒旦喜獲一女嬰，並取名為愛麗絲……

## 為了繼承父志，必須好好勤加鍛練

愛麗絲是一位來自魔界的女孩，擁有人類所沒有的特質，所以來到人間後發生了各種趣事。其父親～撒旦，在魔界擁有無上的權力，呼風喚雨的他無人能與之匹敵，但是終究抵不過時間的巨輪，而見到女兒愛麗絲一雙的個性，便開始擔心女兒是否有能力繼承他的王位，於是緊急召來眾大臣商議將她送往人間修練的事宜，以使將來能夠統治魔界。

▲時間過得飛快，眼見愛麗絲已出落得婷婷玉立，是該讓她出外磨練的時候了…

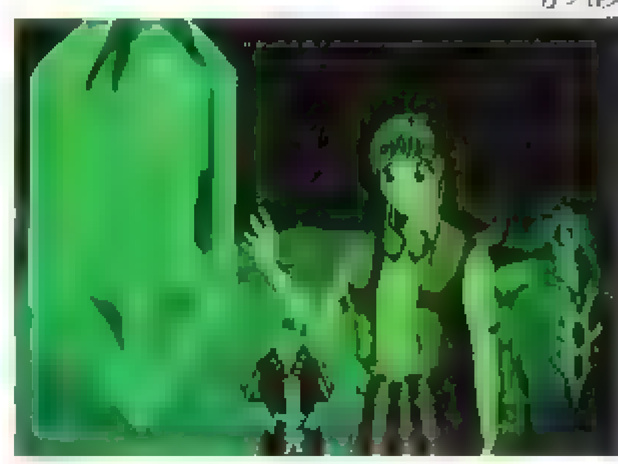
▲於是愛麗絲來到人間體驗人類的生活，並學習各種技能及如何待人處世



## 豐富的多重劇情及結局

★玩家該如何讓愛麗絲在短短的一年中，留下美好的回憶？傷腦筋喔！

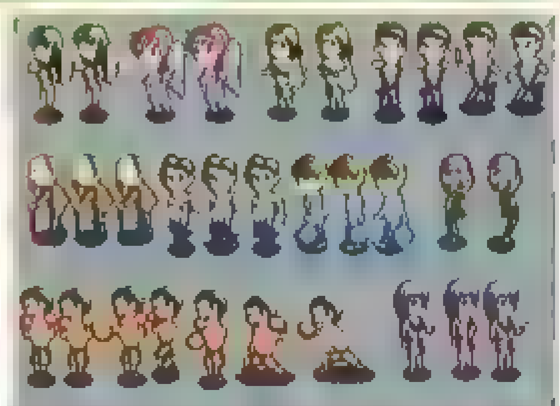
愛麗絲共有一年的時間，可在人間好好學習各種技能及處世待人的道理，至於能否成為魔界的統治者，或者達到其他更高更好的結果，一切都掌控在玩家您的手上囉！不過好的結局並不一定只是要將數值達到最高才能實現，至於該怎麼來達成，就要靠玩家們聰明的腦力激盪了，順便可讓愛麗絲在人間有個美好的回憶喔。



# 操作功能介紹

遊戲中的時間，是依照日常時間24小時進行著，所以如果玩家不做任何事，時間將會一分一秒的流失，所以最好四處走走，才會有事件發生。平常女主角會待在家中，玩家將要以女主角的身份來自行安排生活作習等，如果什麼事都不做的話，女主角可是會抗議的！另外在操作方面，還細分為物品、衣物、屋內、打工、學習、逛街、聊天、狀態及系統等9種功能，現在就為各位讀者介紹幾個重要的功能。

◀平時愛麗絲會待在家中等待玩家的指示，但是可不能啥事都不做喔！

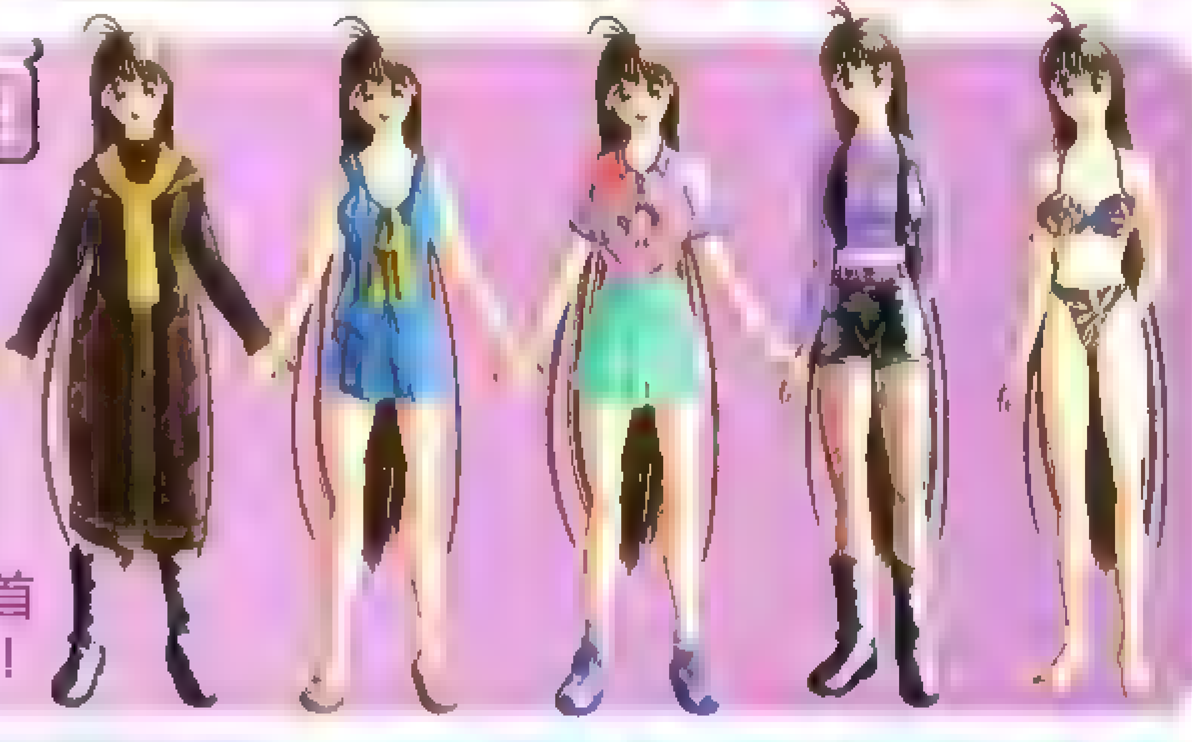


▲▼在某些特定的時間地點內，玩家可以選擇要不要參加各種比賽

▲◀各小人物鉅細靡遺的動作設定

# 衣物的穿戴方面

為本遊戲最大特色之一，除了平常所穿的衣服之外，還有內衣褲、鞋子、襪子、首飾等區分，而且買來的衣物可以做自由的搭配穿戴，搭配得出色會受到誇獎，若搭配的不好或怪異的話，則會有許許多多負面的影響。



▶玩家可自由地搭配各式衣物及首飾，搭配出色還會受到誇獎呢！

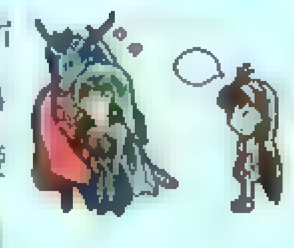
# 打工、屋內及學習方面

女主角在選擇這些指令後，就會開始展開學習及打工等可愛的Q版小人物動作，而且學習打工的地點眾多，能讓玩家有更多更豐富的選擇。

▼打工學習畫面

# 逛街方面

為這款遊戲中重要的指令之一，許許多多的特殊事件往往要在出門之後才會發生，要不然老是待在家中是會被女主角罵的喔～！



▲▶多四處走動才會有特殊事件發生喔！

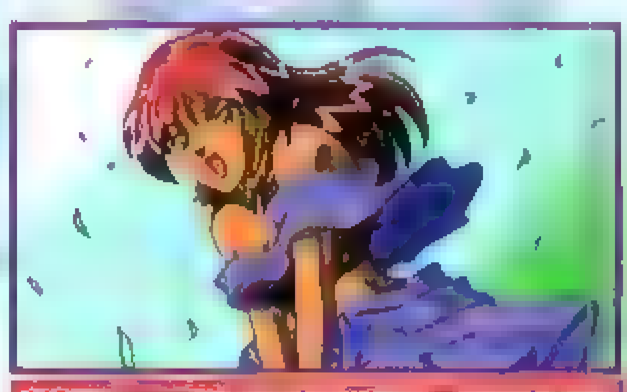
近年來動作連連的富士通公司，相信國內不少人均耳熟能詳，其最近大受歡迎的作品『戀愛物語』（エーベルージュ）終於要推出中文版第二代了，現在就讓我們來看看WANDLAND又有什麼新發展吧？

『戀愛物語』於1994年在FM-TOWN個人電腦上發售開始，終於要在今年推出最新的二代中文版。故事的背景瓦爾大地（WANDLAND），是富士通系列遊戲的共同設定。遊戲發生在最豐饒的柯達羅拉士國，由於魔法與科學的嘉惠，這個國家得以過著遠比其餘兩大國家和平的生活。但是不幸的事情仍然悄然降臨了，由於過度使用石化燃料（石油、煤等古生物化石經地殼擠壓產生的化學能燃料）的原因，使得古代女神『艾貝』所建立的生物中央控制塔失去了作用，整個世界面臨了毀滅的危機…。

## 再來談個不一樣的戀愛吧！

在『戀愛物語』二代裡，玩家所操縱的主角是之前一代的主角之弟～藍茲。在前作的三年後，玩家必須扮演在學園高等部裡唸書的藍茲，並透過各式各樣的對話來了解身邊的七個同學，和他們同心協力拯救這個世界。但即使瓦爾大地的危機似乎是不可避免的，而學園長也在一開學就對著同學們說『人家好好唸書，要學習魔法拯救世界！』，但主角和同學們還是過著散漫的學校生活，好像世界末日即將臨頭也不關他們的事似的…，真是令人捏把冷汗啊！而玩家是否能『糾正』藍茲那不愛唸書又不善於談戀愛的性格？就全看玩家的手腕了。

遊戲系統是以每週的行程表作為單位，安排學科及實驗來增進自我的屬性，最後的目標是習得所謂『創造魔法』，進而拯救整個行星的生態危機。在唸書方面，主角每天學習的課程可以累積經驗，反應在考試和不時發生的事件裡，所以只顧玩耍而荒廢了學業，那可是不行的喔！根據之前『戀愛物語～魔法學園』（戀愛物語～特別版）的玩家反應，富士通在這次的最新作品裡，修正了『課程機制』的特色，也就是說只讀書或只運動，都會讓相反的屬性減低，解決的辦法就是好好安排日程，不要太偏重某些屬性即可。而考試也會關係到主角是否能夠繼續進階，因為女主角們也會不斷的進步，如果比女孩子們還差可是會被笑的！



在學校裡登場的女孩相當多，當然也會有情敵出現。故事的發展取決於主角與女孩子們的關係，說穿了就是談個青

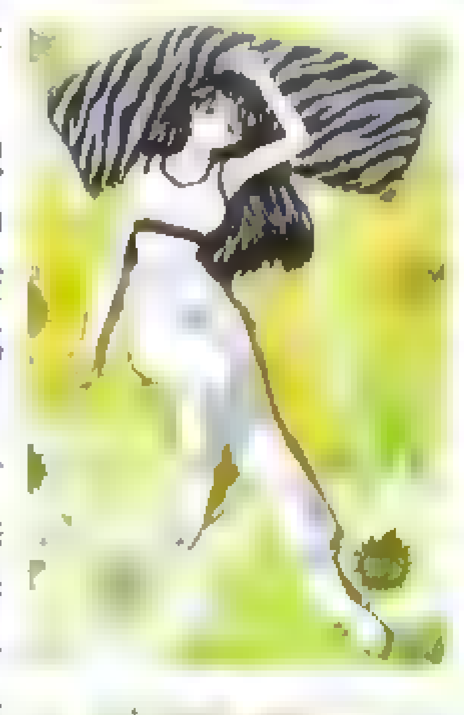
春熱血的戀愛。因爲劇情的發展取決於玩家能否贏得女孩的芳心以及鍛鍊的屬性，進行遊戲的方針就不能套用過去戀愛遊戲的慣用伎倆～獨鍾一名女孩，而必須和所有人都保持良好的關係。而遊戲中發生的事件相當多，尤其是某些特定時間地點的事件，可能會影響到以後的劇情發展，所以千萬不要惹女孩子生氣！遊戲的結局提示是～好朋友越多越好，請大家努力吧！

**隨著劇情發展 [illegible]地點也會一一[illegible]**

## 人物設定仍由北爪宏幸老師擔任

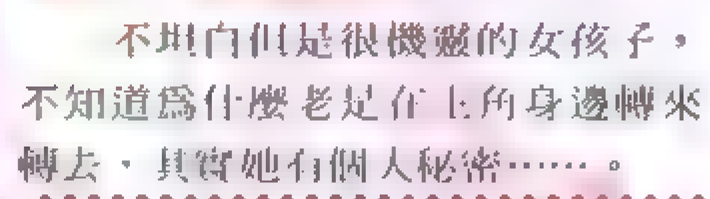
『戀愛物語2』中，自然是以『戀愛物語1』和『戀愛物語之魔法學園』爲改進的對象；在統平衡和事件方面也改善了許多。因爲女主角的數量變少了，因此可以清楚的感受到故事情節變得更多樣化，而遊戲人物設定者仍然是大家所熟悉的北爪宏幸老師。

而這次擔任主角藍茲配音的南央美小姐，最近在動漫畫界也極爲走紅。而飾演女同學的冰上恭子（瑪魯）、桑島法子（朵拉）、川上とも子（菲爾絲）都是一時之選，其餘還有大家熟悉的一代角色也由今井由香（娜依秀）跟三石琴乃（玲蒂兒）來擔任，可說是陣容龐大。



遊戲的過程是兩年，在故事中一代玩家所熟悉的娜克、佳絲蒂、愛爾絲、茱莉茲……等人，都會與二代的故事相互關聯。究竟這些讓玩家記憶猶新的人物會發生什麼新的改變呢？就讓『戀愛物語2』來告訴你吧！

## 二代登場人物介紹



### 朵拉・菲爾巴特

不坦白但是很機靈的女孩子，不知道爲什麼老是在主角身邊轉來轉去，其實她有個人秘密……。

### 亞爾提娜・布魯肯

喜歡讀書的女孩子，一天到晚有著羅曼蒂克夢想，但是有時卻會做出令人意外的事情。

### 梅兒・布萊恩

溫和的千金大小姐。身體很弱常常跌倒，但是她還是很努力的加油著。

### 菲爾絲・布蘭登

明朗、運動萬能的健康美少女，但是卻很討厭人家說她像男生一樣。

### 瑪魯・安赫魯特

是少數民族安貝魯種族的女孩，跟前作的娜依秀是同族的人。明朗活潑，卻遺忘了小時候的記憶……。

主角藍茲

# 破碎虛空

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

硬體需求／●機種：P 100以上
●記憶體：16MB　●音效：WIN相容卡
●模式：WIN相容顯示卡　●操作：M

http://www.soft-world.com.tw

▲期上兩傳…目前的…
帶着反蒙軍什麼樣的戰…
…戰神圖錄…又是…
…為蒙古高手施下的…

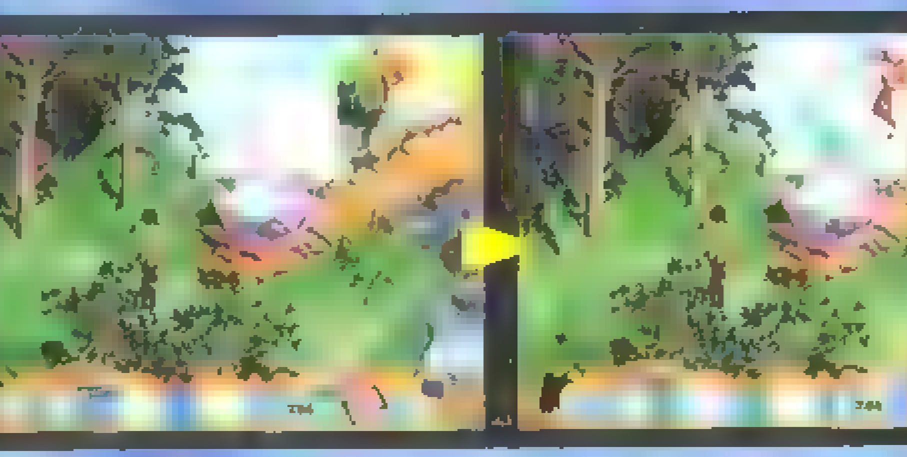
…鄉文綠劇情，讓時使…
…細的融入遊戲中

## 首屈一指的美工動畫

遊戲的美工也是特色之一，所有的人物、場景、物品、武器、護甲，完全以由Studio 幻孩和 Studio Ma…rcuk…出來，以超華麗的美術…，讓人覺得…據說…各主要角色有…般…戰鬥都可換穿…～3件衣服，有的在進入戰鬥後則會換穿…的戰鬥服裝…，兩名女主角戰鬥時都穿著勁裝，身材畢露呢！

遊戲的過程中除了片頭片尾會有令人目眩的動畫表現外，當玩家遇上一些特殊事件時，也會撥放動畫加強玩家對事件的印象。例如與兩個女主角在蓮花相遇與靜第一次相遇時，就會播放大型動畫，尤其是…與靜的古典舞蹈，相信目前國內能作出這樣動畫水準的並不多。此外遊戲中一些人物上的出場也有酷炫的小動畫，例如八師巴出場時，足乘…蓮花由場外入空飛進畫面中，相當的震撼呢！

兩名女主角…的武功招式



八師巴現身的小動畫

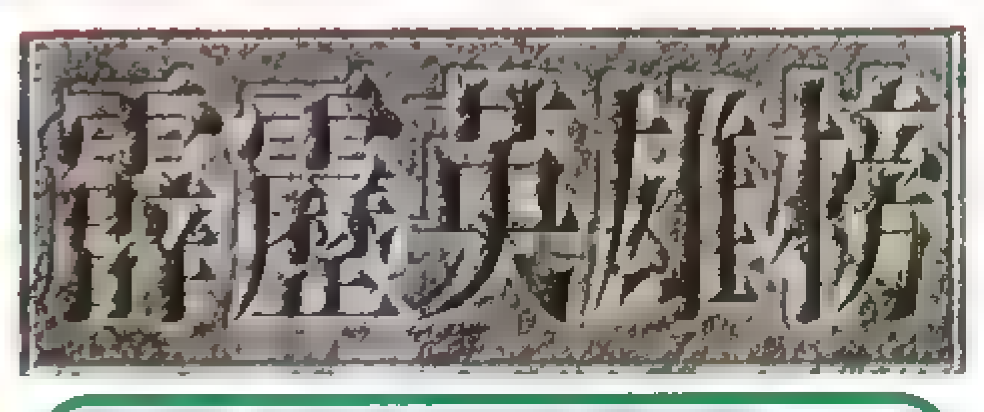
# 銀河帝國傳說

## Crystal Fleet

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 戰略 | CREA21 | 富峰群 | WIN95/98 | 五月中旬 |

硬體需求／●機種 P-12? 以上 ●記憶體 16MB ●音效 Directx相容卡 ●模式 Directx相容顯示卡 ●操作 K/M

## 可自行搭載各式裝備 來因應戰鬥所需




| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
|---|---|---|---|---|
| 角色扮演 | 智冠科技研發中心 | 智冠科技 | WIN95/98 | 八月 |

硬體需求／●機種　Pentium以上
●記憶體：16MB　●音效：Directx相容卡
●模式：Directx相容顯示卡　●操作：M

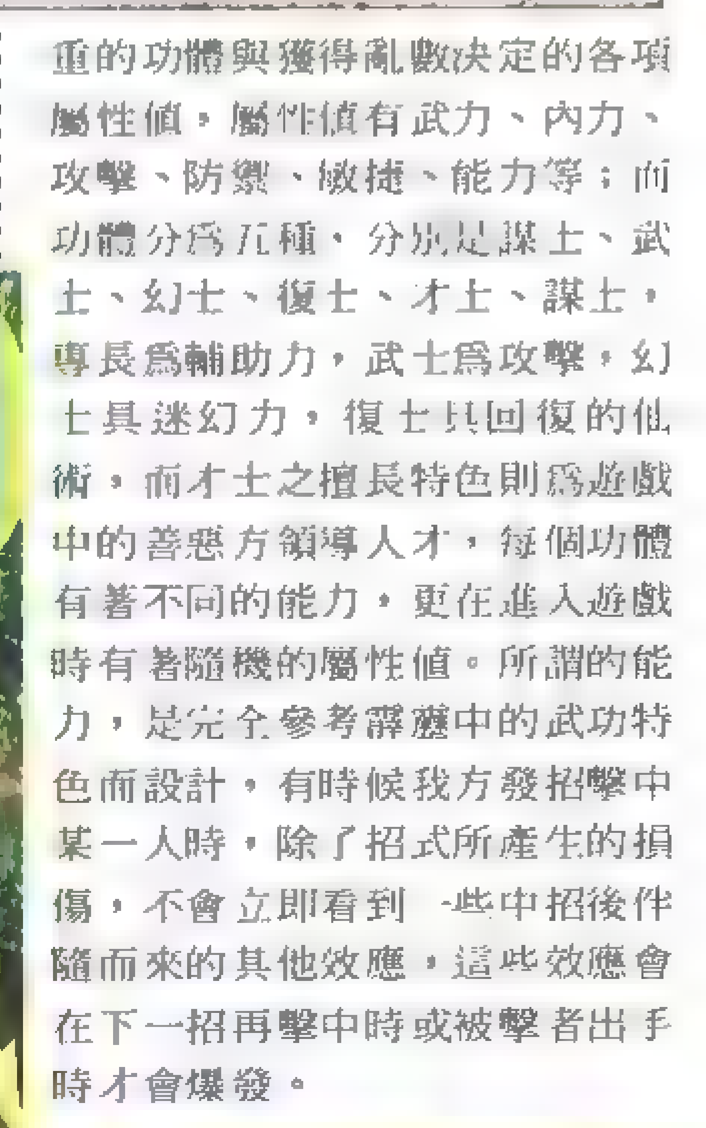
http://www.soft-world.com.tw

繼「霹靂幽靈箭」之後，智冠科技將再度推出1677萬色[illegible]，全3D場景、3D人物的「霹靂英雄榜」遊戲，以三倍大於第一代的劇情與場景，加上來自霹靂衛星電視台英雄戰場節目冠軍得主：邱繼漢之輔助企劃，以結構完整、忠於原著的劇情，讓霹靂迷或非霹靂迷的玩家再次[illegible]霹靂英雄們的魅力。

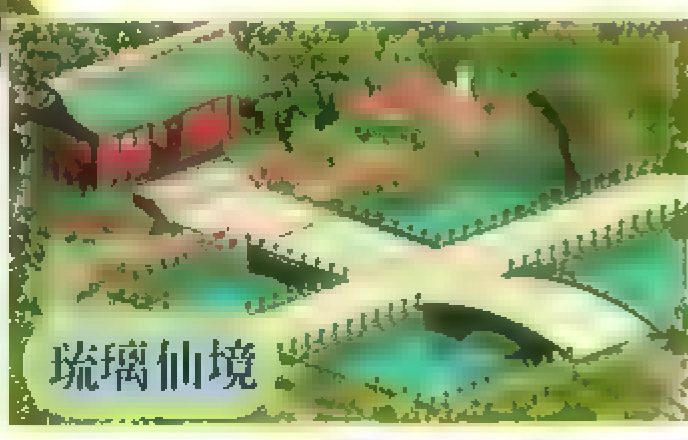
玩家此次將以一個沒沒無名的小角色身份進入霹靂世界，以武林新生代之姿態在霹靂社會中力爭上游。玩家的父親爲一個與世無爭的小門派：玉風門之主人。玉風先生因爲不明原因遭到江湖上人人聞風喪[illegible]襲擊而亡，從臨終時交代主角前去尋找其摯友[illegible]而揭開主角的旅程。玩家[illegible]要往有關殺父[illegible]的主線劇情[illegible]步步前進，另外還要不斷完成[illegible]中交付的任務，累積人氣指數，成爲英雄榜上人氣最旺、武功最強，[illegible]

## 五種特殊功體設定

遊戲完全以滑鼠操控人物動作及選單，爲純WIN95/98平台。遊戲一開始，玩家將自創人物與姓名，並可選擇在遊戲中偏重的功體與獲得亂數決定的各項屬性值，屬性值有武力、內力、攻擊、防禦、敏捷、能力等；而功體分爲五種，分別是謀士、武士、幻士、復士、才士、謀士，專長爲輔助力，武士爲攻擊，幻士具迷幻力，復士具回復的仙術，而才士之擅長特色則爲遊戲中的善惡方領導人才，每個功體有著不同的能力，更在進入遊戲時有著隨機的屬性值。所謂的能力，是完全參考霹靂中的武功特色而設計，有時候我方發招擊中某一人時，除了招式所產生的損傷，不會立即看到一些中招後伴隨而來的其他效應，這些效應會在下一招再擊中時或被擊者出手時才會爆發。



遊戲中的大地圖一角。當玩家於大地圖中點選進入的場所後，便進入繪製得美侖美奐的場景中



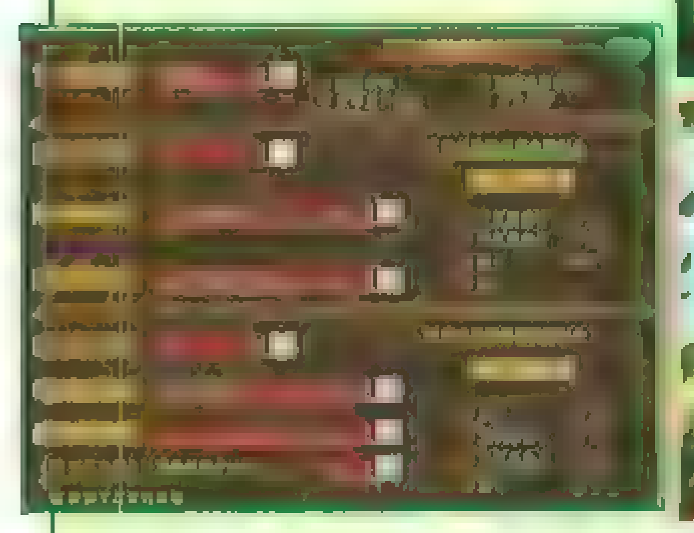
# 全新的戰鬥介面與招式

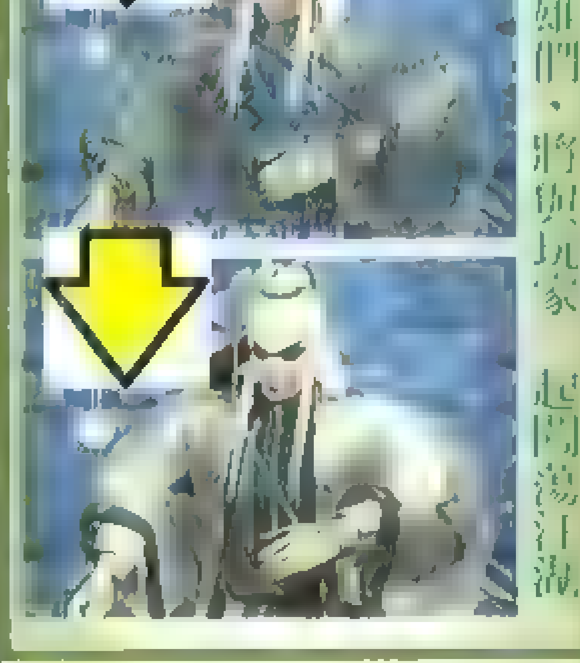
戰鬥畫面是採斜向45度角進行，由於網路上有許多人討論第一代遊戲的人物在戰鬥時都不會動，所以此次依不同角色與其擅長招式，除了大場面的功力施展，人物還會御氣並飛身攻向敵方。

由於劇情安排，玩家此次身為正義的一方，所招募的隊員皆為正派人士，玩家可能練到各家不同的武功，包括素還真的怒火燒盡九重天及石破天驚混元掌等，每一種都有不同的殺傷力與特效，其中有一招～判死劍招天字訣＋判死劍招地字訣＋判死劍招人字訣，三招都學會時將可爆發無比威力。當然玩家也可能遭遇到極強的敵方絕招，如非凡公子的破世除子、破字訣與喪字訣，還有最可怕的魔魁絕招～斗魔無盡式。

此次將所有的指令與指定攻擊的動作都整合在一個「策略選單」中，玩家可以先於選單中設定每一位上場人的攻擊與防禦態度，並可以選擇必殺對象與第一、第二想使用的絕招，這樣在使用第一絕招內力不足時，可以有第二個選擇。本選單可以針對敵方不同功體的人員進行攻擊，並可以指定尋找對方目前元氣最弱或狀態最差的人攻擊，戰鬥中只要按一個自動執行的按鈕，就可以開始戰鬥，只要「輕鬆按」，不必手忙腳亂哦！

在「策略選單」中，可將所有指令與指定攻擊的動作整合在一起，只要手指輕輕的按下，即可完成設定▼





此次，全新製作的霹靂英雄們，將與玩家一起闖蕩江湖

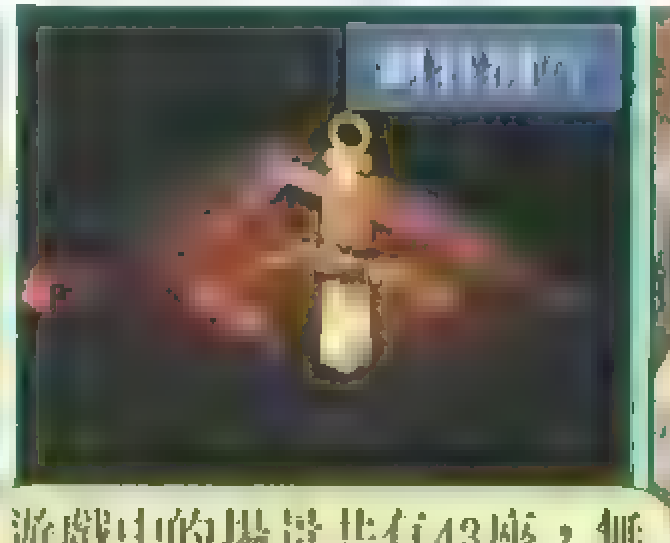
現在待接的任務。公開亭……務包羅萬象，不只玩家可以接受……項令人匪疑所思的任務，隱藏……同樣接下任……如果玩家沒有完成任務或遭……戰失敗，是要接受人氣值下降的……人氣指數，這個數值是決定排行的重要指標……點，就可以提昇……

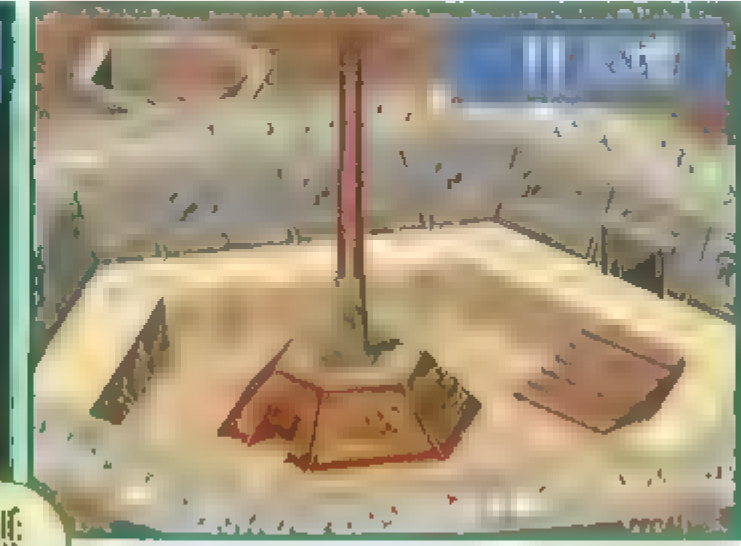
## 公開亭中的英雄榜

……進入霹靂迷的大本營～霹靂會，見到決定入霹靂中每個人之過去……最強、專為玩家設計的兩個絕招……這兩招的來歷與掌……，拳假他人所學的……招牢式大不相同，功……

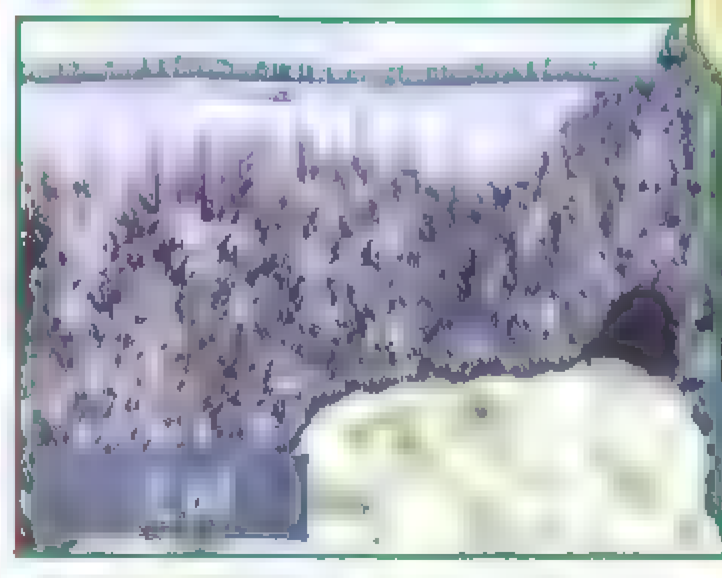
……霹靂會，……將會成為魔的世界，恐怕才……法學到絕招，人氣排行也……

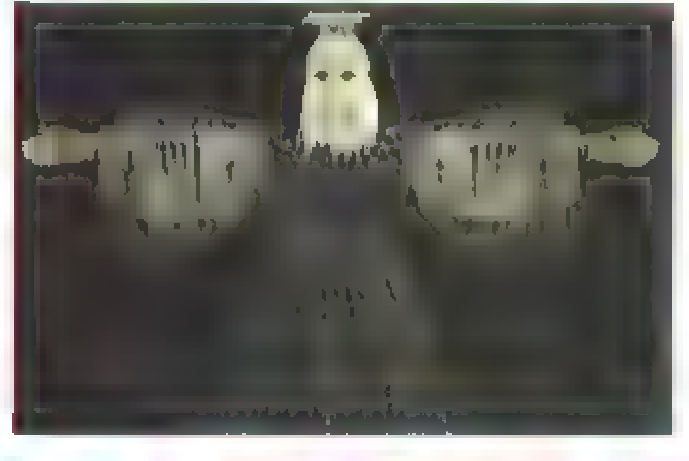
遊戲也專為霹靂迷開闢特別的加分設計，針了1000題關於霹靂人事物的問答，由郵繼漢提供他的壓箱好題來考驗霹靂迷的死忠程度。如果霹靂迷們有耐心……全答對1000項謎題，就可以得到終極武器「霹靂戟」，並有意想不到的功力補強。





遊戲中的場景共有43座，無一不是霹靂世界中的場景

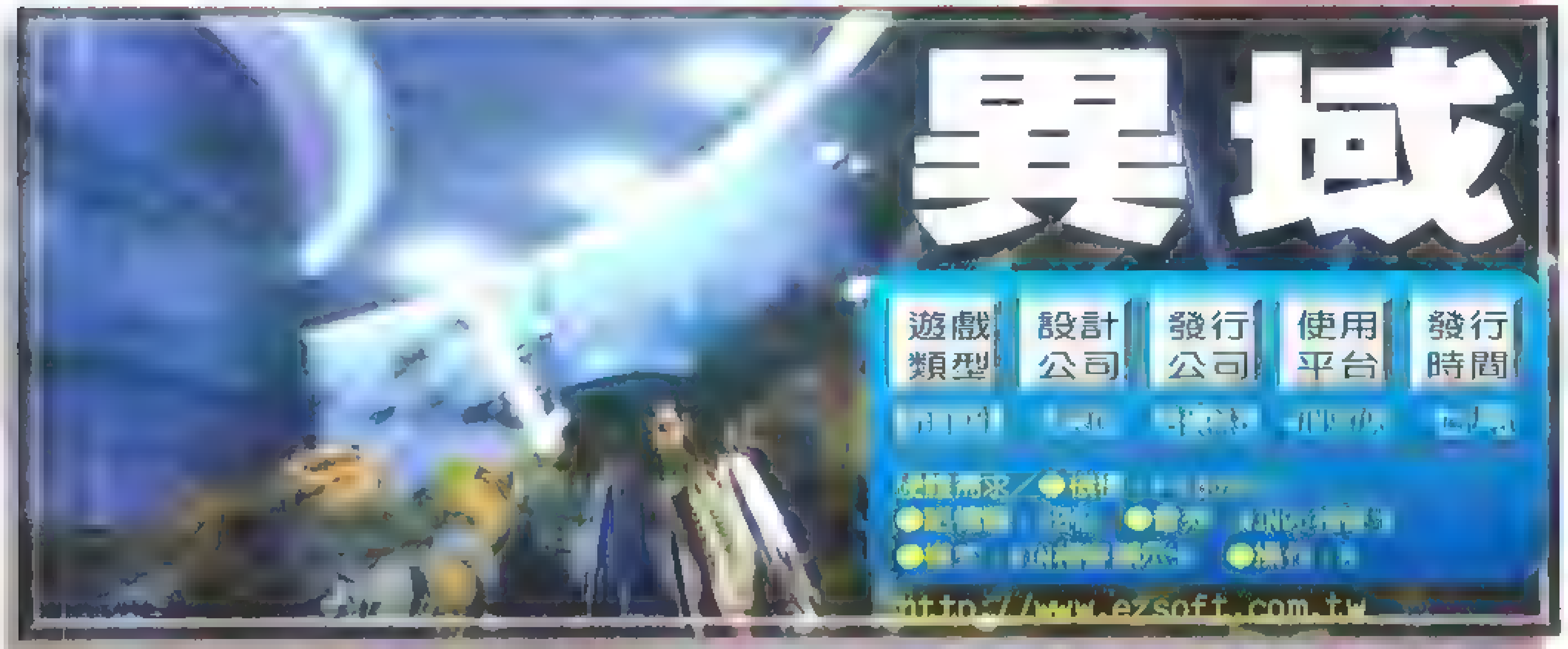




## 玩家就是遊戲的一份子

遊戲史上第一次玩家姓名與肖像在入遊戲中，也是本遊戲的賣點之一，想想看，你的朋友或甚至你自己的樣貌長留於遊戲之中，那該是多炫的事啊！共有五位玩家將擔任重要的NPC角色，提供主角五樣重要物品，想知道自己會在遊戲中發生什麼事嗎？密切注意《霹靂英雄榜》的上市日期吧！

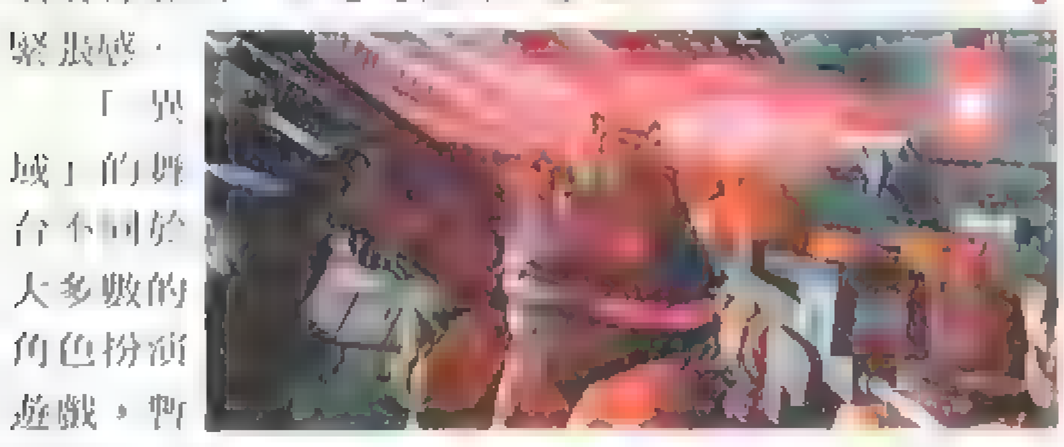
霹靂世界中登場的衆角色



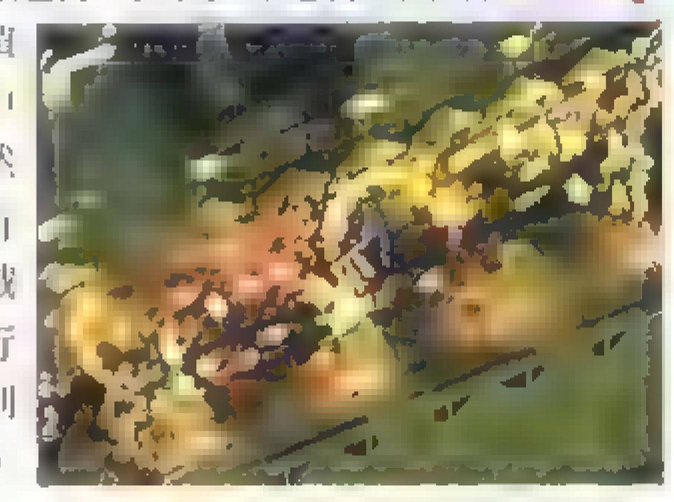

# ……刀光劍影的中世紀舞台，投身高度文明的科幻RPG吧！

角色扮演遊戲最忌諱的是枯燥之味，好的作品至少得具備自由度高、解謎成分足夠或是劇情扣人心弦一個條件的其中一個，單純的單線進行方式似乎已不符合時代潮流。而在作戰系統上，過往的回合制慢慢地成為稀有產物，偏向於即時和動作，就算是採用回合制，也必須要有變數，畢竟現在的玩家迫切需要遊戲帶來的緊張感。

「異域」的舞台不同於大多數的角色扮演遊戲，暫時將刀光劍影的中世紀擱開，投身於高度文明的宇宙中，雷射槍和光線劍取代了傳統的刀劍，精神能力的超動力則搶走了魔法的地位，玩家可以感受一種類似「星際大戰」的氣氛。

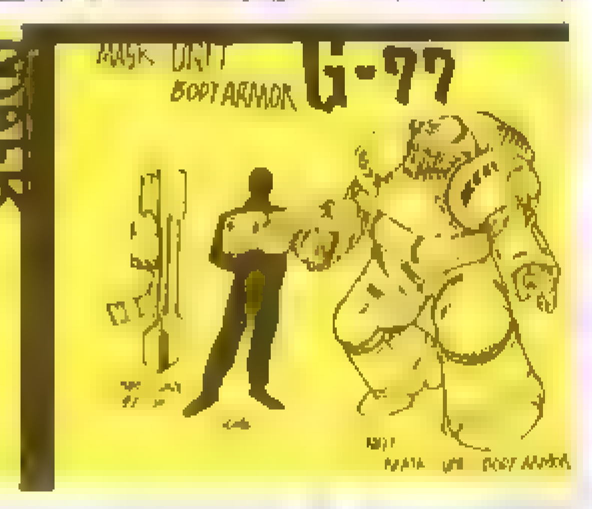


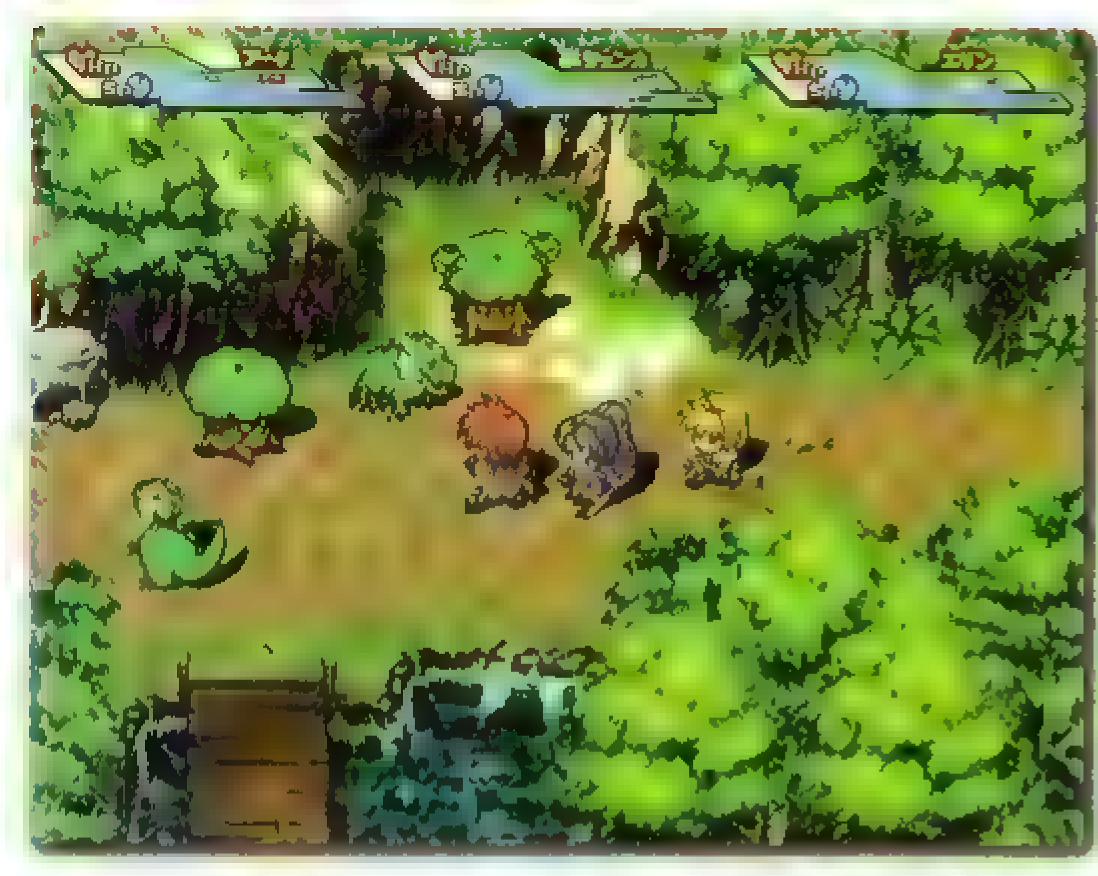
遊戲一開始，玩家可以從三位主角中挑選一人來扮演，雖然這三位主角各走各的，但彼此之間互有關聯，隨著遊戲的進行或玩家所選擇的事件而衍生出不同的互動。值得一提的是，遊戲中有一些迷你遊戲雖然可能無關緊要，但有些還是會影響到遊戲的進行，譬如：飛行發射遊戲是移動到別的行星的必要條件，而為了自由移動到偏遠的行星界，一定得搭宇宙船來破壞敵軍的宇宙船……等等。



「異域」是動作角色扮演遊戲，戰鬥的進行當然也是即時的，只要玩家不按下暫停鍵，時間就不會停下來，而且戰鬥的介面是由滑鼠和鍵盤相互配合，而戰鬥發生的場景除了突發性的戰鬥之外，都在地下監獄和事件場所，取消了傳統野戰鬥的概念。另外，「異域」所採用的是莫斯特殊系統(MOS：Map Object System)，同樣的戰場或是地下監獄在每一次進入時都會有變化，新鮮感十足。

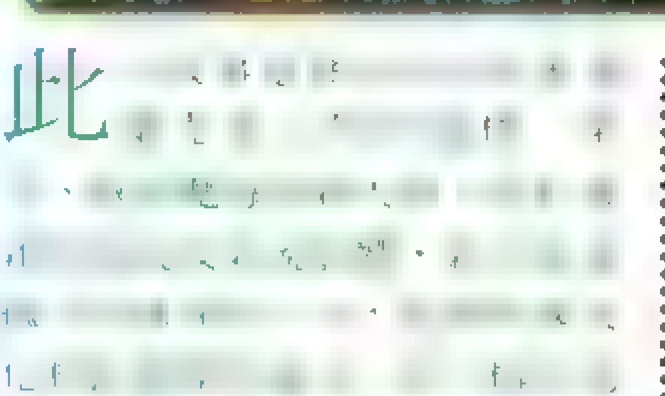
至於武器系統方面也有較特殊的安排，槍枝有消耗度和彈數限制，也有耐時的概念，其他的防具或武器有的也有使用限制，有的甚至用過一次就得丟棄，但這些東西大部價格低廉，使用目的也較特別。在音樂和音效上也下了許多功夫，在宇宙航行時採用偏向於神秘氣氛的配樂，戰鬥時配合著技巧性的音樂，而在進行事件時，敘事詩風格的樂風更讓人印象深刻。



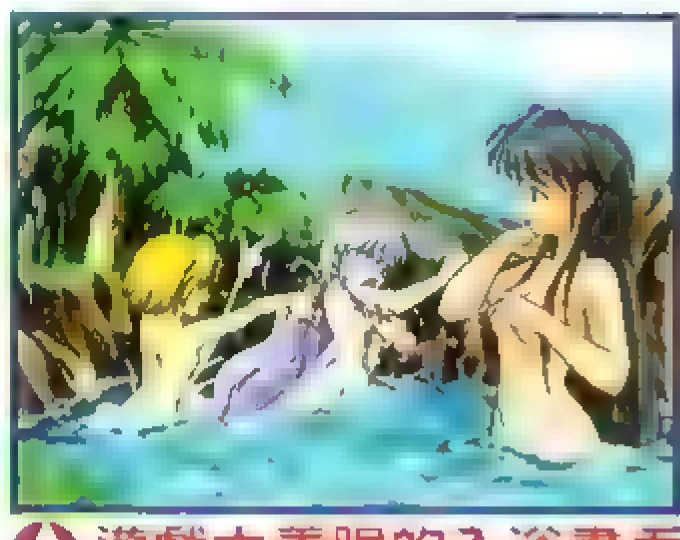


| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
|---|---|---|---|---|
| 角色扮演 | 日本TGL | [illegible] | WIN95/98 | 七月 |

http://www.tgl.com.tw



此



遊戲中養眼的入浴畫面

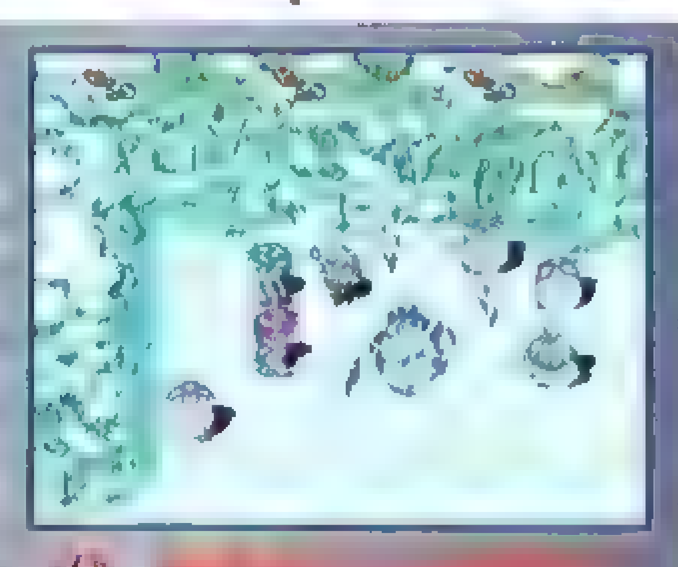
哇！這…怎麼會…?!

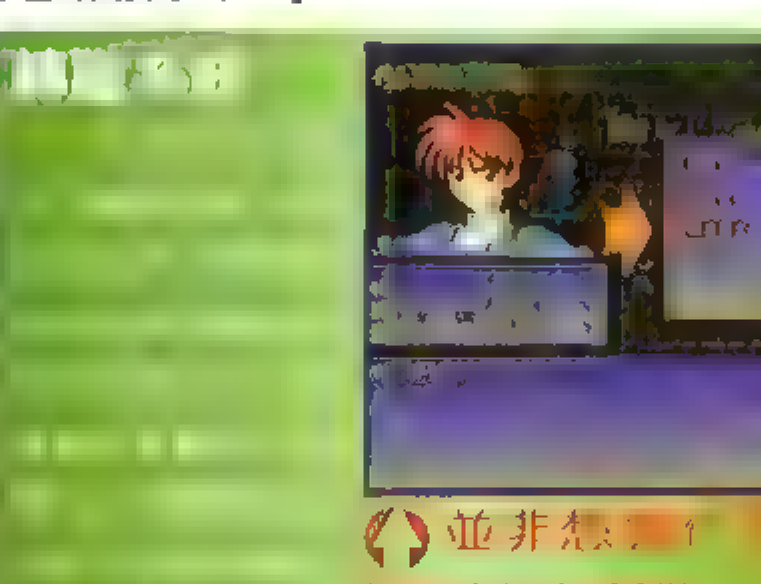
## 新式作戰系統的導入

沈靜已久的神奇傳說系列，馬上就要以全新的面貌與大家見面了！玩家們是不是感到很興奮？這次，將為RPG迷帶來一大福音，聽說不但故事內容更新，作戰系統也增強了不少喔！這回編輯小兔子特地跑到TGL大本營問了這次遠征奧德賽的「第一女主角？」阿米，請她透露此遊戲新系統！趕快來看看到底有多新！！

### 咒術系統

咒文中有火





並非

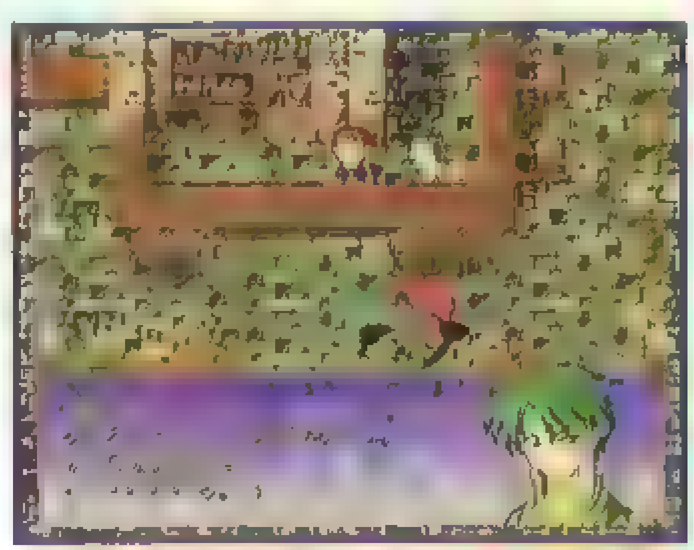
都可隨心所欲，仍是得取決於各角色們的特性

# 遊戲中還有屬於您自己的小天地

遊戲中途，您可以在郊外得到屬於個人的房子，在這棟房子裡，可以蓋一間道具屋，作為調度道具的據點，很正點吧！改造房子當然需要錢，但是蓋了道具屋、旅店、武器屋等，就可以不用回到附近的城鎮，相當方便！！說是蓋房子，不如說是蓋自己的小城鎮來得貼切吧？

改造房子是需要金錢的，不過若有了道具屋或武器屋，可是相當便利的喔！

在城鎮或民宅中，可向街上的人打聽消息，搜集情報



當遇見敵人時，會切換至戰鬥畫面，隨著玩家每次的戰鬥，戰鬥地形也會隨之改變

# 登場人物亮相

這次的登場人物除了新男主角『雅克』（非四個封印的主角）之外，本期還將介紹『蕾卡』、『凱因』以及『阿米』，除此之外，其他登場角色還有『蕾歐』（戰士，18歲）、『艾琳』（魔法師，13歲）、『卡拉』（魔法戰士，18歲）等多位同伴喔。敵人方面，有引起騷動的元兇『迪恩』、魔導師『度蕾斯』、被稱為「迪恩四天王」的召喚術師『梅蒂』、暗黑魔導師的『薩蕾摩斯』、護法的『朱達』、忍者『詹安』等全新神秘角色亮相。

## 雅克（15歲，戰士）

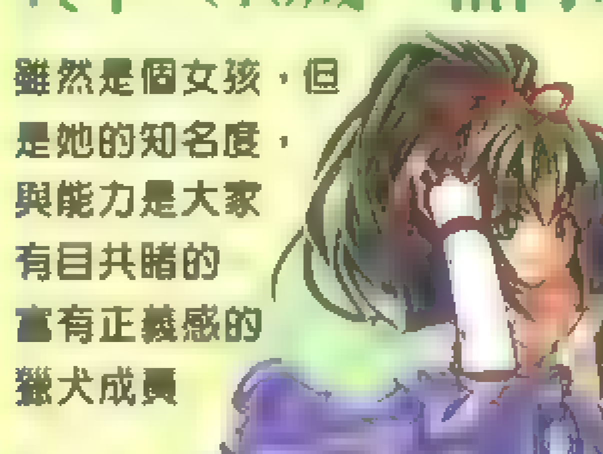
與養父死別以後，一個人到處到處流浪，旅途中結識一隻叫「阿米」的小動物？為了成為英勇的獵犬成員（註一），千里迢迢的來到德爾塔尼亞帝國。

## 蕾卡（16歲，格鬥家）

雖然是個女孩，但是她的知名度，與能力是大家有目共睹的富有正義感的獵犬成員

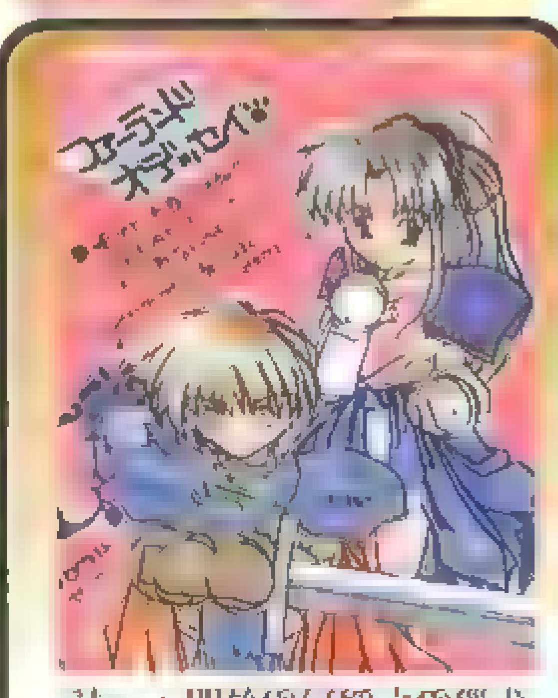
## 阿米

雅克的幸運伴侶，是個愛說話的女生，雖然有點小聰明，但是不加入戰鬥，對語言方面的知識了解不少

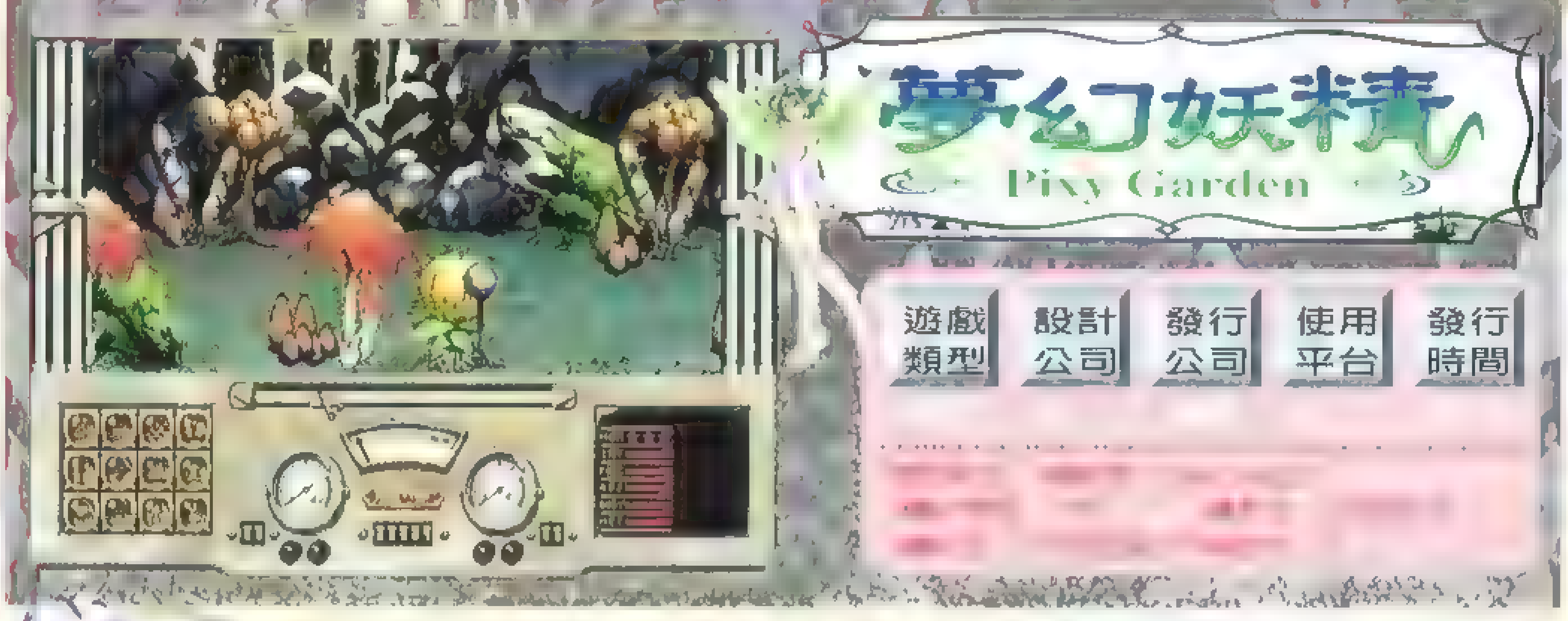


## 凱因（17歲）

獵犬的新成員，一天到晚幻想著發大財，個性散漫，做事缺乏責任及使命感。對同行的蕾卡有好感，但總因個性不合、愛吵嘴。




註一：關於為何稱之為獵犬成員，請讀者參閱121期軟世辣片追緝令的相關報導。



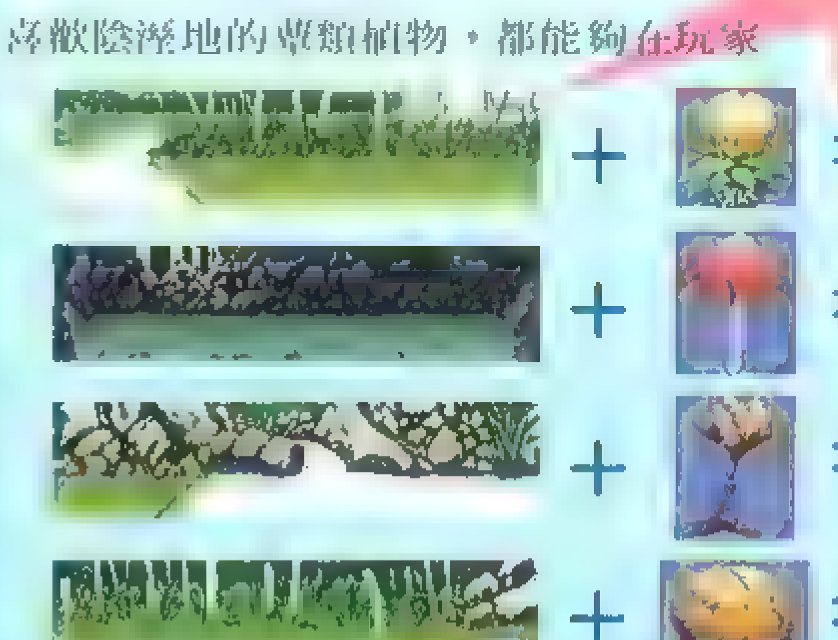

幻想傳說中的妖精即將在玩家精心設計的花園世界中慢慢成長茁壯，在玩家悉心的照顧下，妖精們將會有不同型態的變化，具有風、火、水三種不同的屬性，也會有不同的能力；看見親手培育的妖精慢慢的成長，相信會令玩家們油然升起一股無法言喻的喜悅。

遊戲中共有四種模式可供玩家選擇

## 親手打造一座妖精的花園

遊戲中共有四個模式可供玩家選擇，即劇情模式、解說模式、自由模式，以及相簿模式。在自由模式中可以任意選擇不同的場景環境，然後針對妳想培養的妖精屬性規劃環境的安排。

在環境的安排上，最主要的就是植物的種植；在玩家所擁有的植物圖鑑中有相當多不同外形的植物種類可以加以選擇，也都有相當詳細的解說，例如對各類妖精的影響，適合種植的環境與植物特性等，有各種草本、木本植物、生長於水中的水生植物、甚至是喜歡陰溼地的蕈類植物，都能夠在玩家所擁有的植物百科全書中找到，資料相當的豐富，相信對玩家有莫大的幫助。在這裡的各種植物也有不同的屬性，植物的屬性對於玩家所培養的小妖精各方面都會有相當的影響，所以在栽種時，除了個人的喜好與美觀之外，也別忘了考慮牠們的需要。

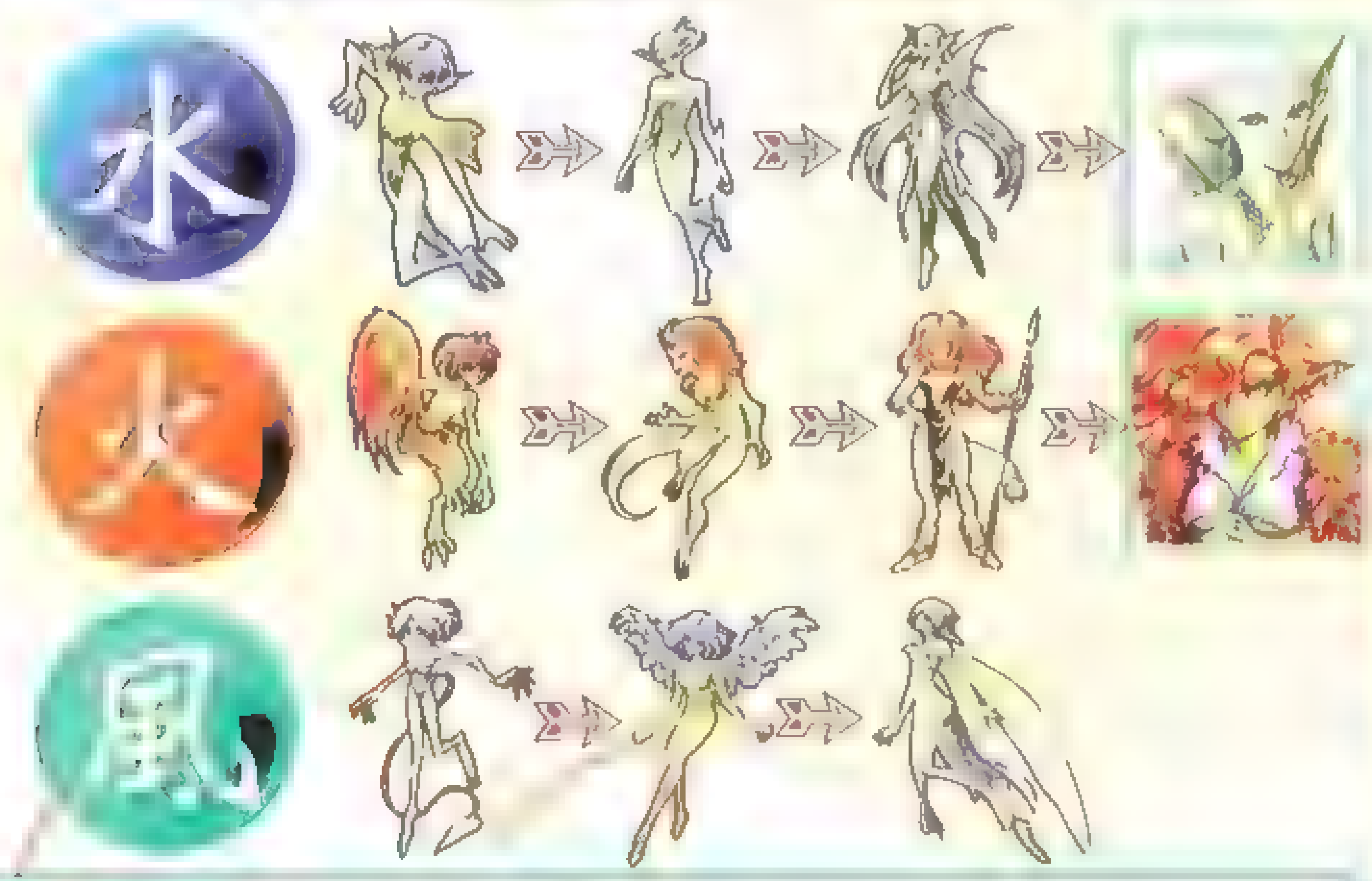



各種不同型態的妖精

# 風、火、水三種屬性的妖精

妖精有風、水、火三種屬性，由於受到妖精界的力量影響，加上玩家對環境的設定以及植物的栽種，在成長的過程中會發展出許多不同的外形，共有三個等級階段的變化。每個階段的不同造型，會因為妖精本身的各種能力數值的變化，而發展出不同的妖精力量。

妖精的個性也因為種類屬性的不同，而會出現不同的情緒變化，例如水妖精的個性較為溫和，特性則是可以自由的在水中活動，不會有溺斃的危險。至於火屬性的妖精脾氣就較為暴躁，生氣的時候會發出火球，這時候可要將她與其他的妖精分隔開來，否則其他的妖精可是會遭殃的唷，因此對於暴躁的火妖精要時常加以關懷，以紓解她們的情緒；風妖精則具有翅膀，擁有飛行的能力，可以隨風在空中飛舞。玩家們要時常關心妖精們的心情與能力變化，才能掌握妖精們的生長狀態，讓它們能夠快樂地在玩家們所創造出的夢幻花園中成長。



除了植物的影響之外，在這個培育妖精的花園中，溫度是另一個需要注意的要素，每個種類的妖精都有其適宜生存的氣溫與水溫，火妖精適宜的溫度較高，約在30～40℃之間，水妖精適應的溫度較低，約在0～20℃之間，風妖精的喜好溫度則介於水與火妖精之間。溫度可能會影響到妖精從幼體發展到成形後的屬性能力與性格，要相當注意，若是對於溫度的控制產生差錯的話，最壞的狀況甚至會造成妖精的死亡呢。另外需要注意的一點，就是環境本身對於妖精們也會造成影響，如果不善水性的妖精掉入水中是會溺斃的，所以對於妖精的行動必須要時常加以注意，否則太頑皮的她們，可是會令你大傷腦筋的呢。

除了物質環境要提供舒適安全的環境供她們成長之外，心

靈上的溝通與氣質的培養也是相當重要的一環。這裡提供的一些音樂可以對她們的能力造成些許影響，但是鑑賞力不夠高，她們可能會滿頭霧水唷。

除了音樂之外，玩家們也要不時的以言語表達對她們關心，對話選項中言語的設計可以讓小妖精們有不同的反應表現，同時也可以了解她們智力的發展程度，有時你的一句話會對她們的心情造成相當程度的影響唷。

## 智力增長後的小發明

在成長的過程中，妖精的智力也會有所增長（INT值），這樣的變化會從妖精的話語中表現出來，從剛開始不具意義的發聲到牙牙學語，而後能夠說出條條有理的對話，就像是人類的成長一般，這樣的變化相信會讓玩家有特別的體會。智力增加了之後，妖精甚至還會創造發明出自己喜愛的器具或建築，像是水車、風車、樂器、小屋子等等，相當的可愛，充份展現她們深具靈性的創造力，當你看到她們的心血結晶時，可別忘了要給她們鼓勵的掌聲唷！

# BIOHAZARD 2 惡靈古堡2

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 動作 | CAPCOM | 第三波 | WIN95/98 | 六月 |

●記憶體 32MB

ertwp.com.tw

## 令人毛骨悚然的恐懼一直沒停過！！

美國中西部一座被綠意圍繞的郊區小市鎮『拉昆市（Raccoon City）』，兩個月前發生了一件恐怖的意外事件。一個廢棄的倉屋中出現了各式各樣的殭屍，造成這個安詳小地方的人騷動。傳說可怕的災難，是因安布雷拉跨國企業（Umbrella Inc.）開發的一種誘導有機生物自體突變的毒素『T病毒』所引起的。

持槍上陣，再次與殭屍們挑燈夜戰吧！

拉昆市警察局的危機特別小組『S.T.A.R.S』在接到情報後，立刻便調查這些殭屍的根據地並加以破壞。雖然沒有證據可以定罪安布雷拉公司，但是大家都認為危機就此結束了。而該小組的兩位成員，克里斯和吉兒也成了當地的英雄，這就是第一代惡靈古堡的劇情。但安布雷拉企業集團的實驗，卻一直沒停止過，直到事件的兩個月後……。主角之一，李昂（Leon）是拉昆市新到任的警官，正在街上駕駛著巡邏中。而克蕾兒（Claire）則是克里斯的妹妹，為了找尋久未連絡的哥哥而來到了拉昆市，他們並不知道即將面對的是什麼可怕的景象…。

令人毛骨悚然，長相噁心的敵人角色

在他們面前出現的敵人…正確來說不是『人』，是擁有沒有生命的白眼、尖銳而流著血的牙齒、腐爛的皮膚甚至露出了裡頭的白骨…，頂多只能說是穿著衣服的『殭屍』！而不知道發生了什麼事情的李昂，甘迺迪決心找出事件的原委。在地圖的另一邊，李昂救起的女主角克蕾兒，雷德費爾，也決心要找到失去音訊的哥哥克里斯（『惡靈古堡』一代男主角）！

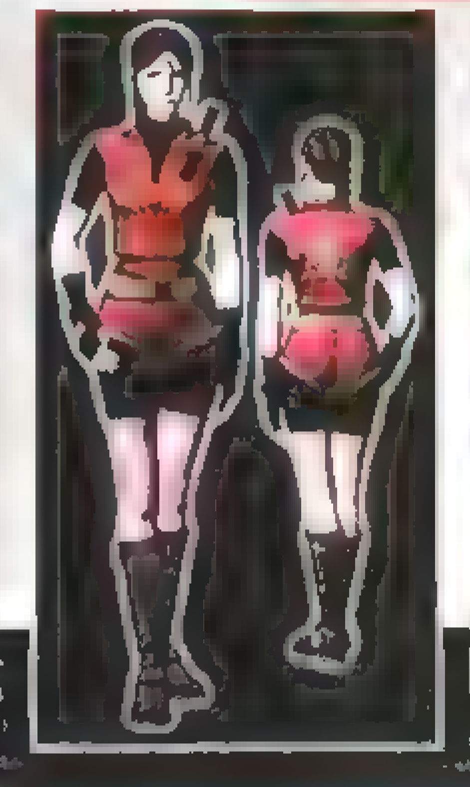
## 等待你來揭開幕後真相

繼承了之前『惡靈古堡』的傳統，『2』代仍有兩位男女主角讓玩家選擇扮演。男性主角李昂，甘迺迪因為是新任警官，不管散彈槍、衝鋒槍…等武器也是他較內行的，且在火力方面也較為強大。以他來進行遊戲會碰到較多戰鬥場面，非常適合喜歡激烈動作的玩家！而前作男主角的妹妹克蕾兒，在劇情上與其說是跟怪物戰鬥，倒不如說是想辦法逃出去比較恰當。但她恰巧與男主角相反，在劇情方面能

遊戲進行時的重要關鍵人物～雪莉

了解比較多的背後事實，如果想真正玩完『惡靈古堡』，她則是不可或缺的選擇。

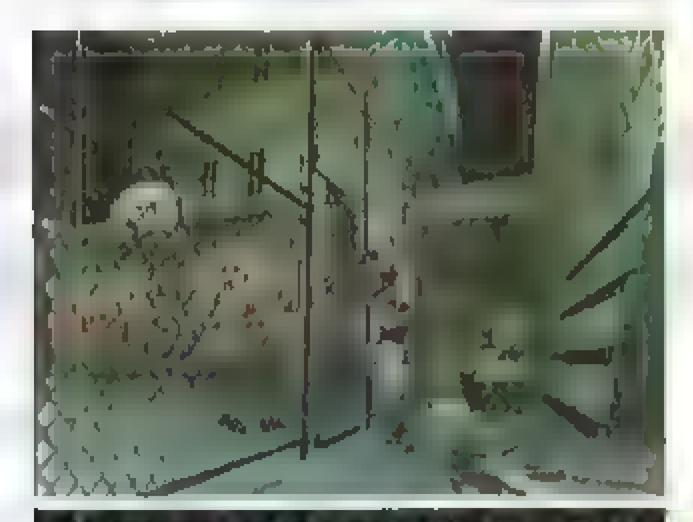
隨著故事進展，玩家會遇到重要的關鍵人物雪莉，而她的父親威廉‧柏金博士因為自己發明了比『T病毒』（記得惡靈古堡一代的元兇嗎？）更加有威力的『G病毒』而受到威脅。在劇情的後續發展中，因為注入了病毒而變成G生物的威廉幾乎已經失去了一切理性，而玩家不可避免的要與牠對決。究竟，隱藏在這背後的陰謀是什麼呢？而玩家要如何面對複雜的人際關係呢？這就是『惡靈古堡2』的劇情精華所在！



2代中仍然有兩位主角讓玩家選擇扮演，亦即克蕾兒及李昂(左：克蕾兒，右：李昂)

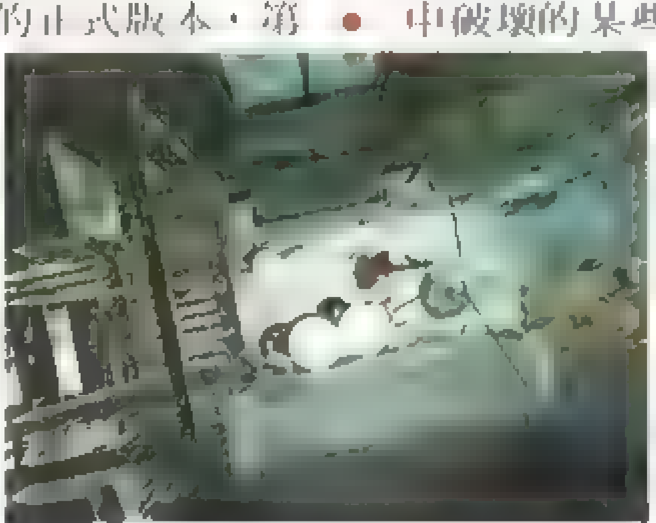
# 二代中的遊戲特色

『2』代使用了兩張CD ROM，也許是太受歡迎，之前曾在網路上流傳過各式各樣的盜版，不幸的是似乎沒有哪套是可以完整看完動畫或進入隱藏劇情



選擇克蕾兒來進行遊戲，雖沒有扮演李昂來得刺激，但卻較能體驗惡靈古堡2完整的劇情

的。而這次出版的正式版本，第一張光碟是李昂的劇情，同樣的第二張裡有克蕾兒的劇情。之外，還有被稱為『第四生存者』的劇情，這是在遊戲進行到某程度後，可以使用某兩個角色來



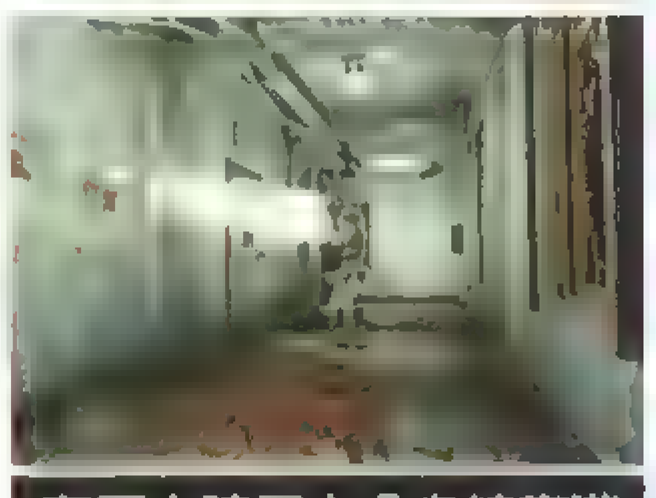
由上而下俯瞰的視角畫面

遊戲中和李昂一起行動的神秘女子～愛達

進行遊戲的獎勵。給各位一個暗示，最後那個由玩家操作的角色根本不是人，拼死完成任務後居然被另一個隱藏角色給拿去煮湯，大概是開發小組故意要開大家玩笑，但還是非常值得玩喔！

這次遊戲的特色是，當玩家扮演某個角色結束遊戲後，所使用的道具數量、以及安全完成任務的時間…等因素，將會反應在下一次玩家重新進行的遊戲中。例如說，玩家在上一次遊戲中破壞的某些障礙，在完成遊戲後繼續重玩時，一開始就已經被破壞，當然劇情也會因為這點而產生變化。比起那些實在不怎麼嚇人的電影，這套1998年最暢銷的日本遊戲『惡靈古堡』實在是不錯的另類選擇。尤其在台灣上市的中文版本，不會讓你有任何翻字典的機會，現在就做好萬全的準備，朝著被怪物佔據的警察局前進，向未知的走廊深處冒險吧！

與生存者交談也能獲得重要的情報



在兩小時三十分內結束遊戲，評價很高的話下次進入遊戲，就送這個武器！

利用色帶可以記錄遊戲

辣片追緝令：

| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | Trush | 歡樂盒 | WIN95/98 | 六月初 |

http://www.gamebox.com.tw

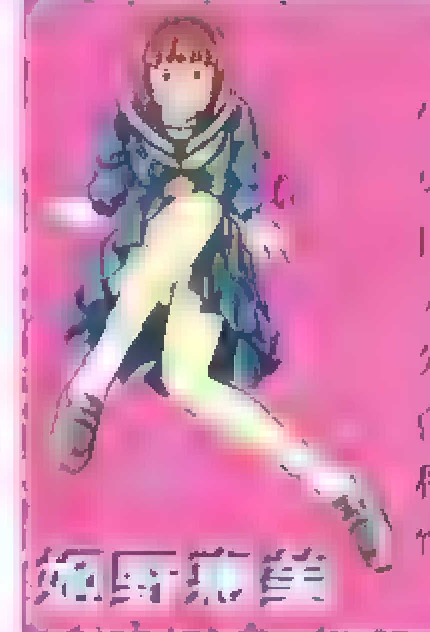
魔女特訓的第一課～裸奔?!

一個對自己的智慧與容貌完全沒有自信的高中女生～惠美，為了要讓自己的生活更多采多姿，於是與惡魔佐織立下了契約。她想成為一個人見人愛的魔女，過著和現在完全不同的生活…，接著，惠美與惡魔佐織便展開了魔女的特訓，說是特訓，真是一點也不為過！第一課便是在街上裸奔…！天哪！這…這是成為魔女的方法嗎？那好吧，要成為一個人見人愛的魔女，也是要有相當的勇氣與魅力的…到底

惡魔佐織與惠美展開了魔女的訓練

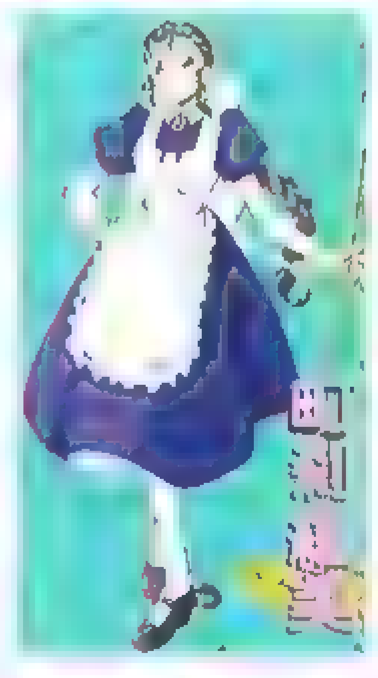
惠美能不能遵守契約成為一個魔女呢？這還須靠著各位玩家們幫助惠美達成魔女的心願嘍！

## 魔女夢工廠中主要登場人物



姬野惠美

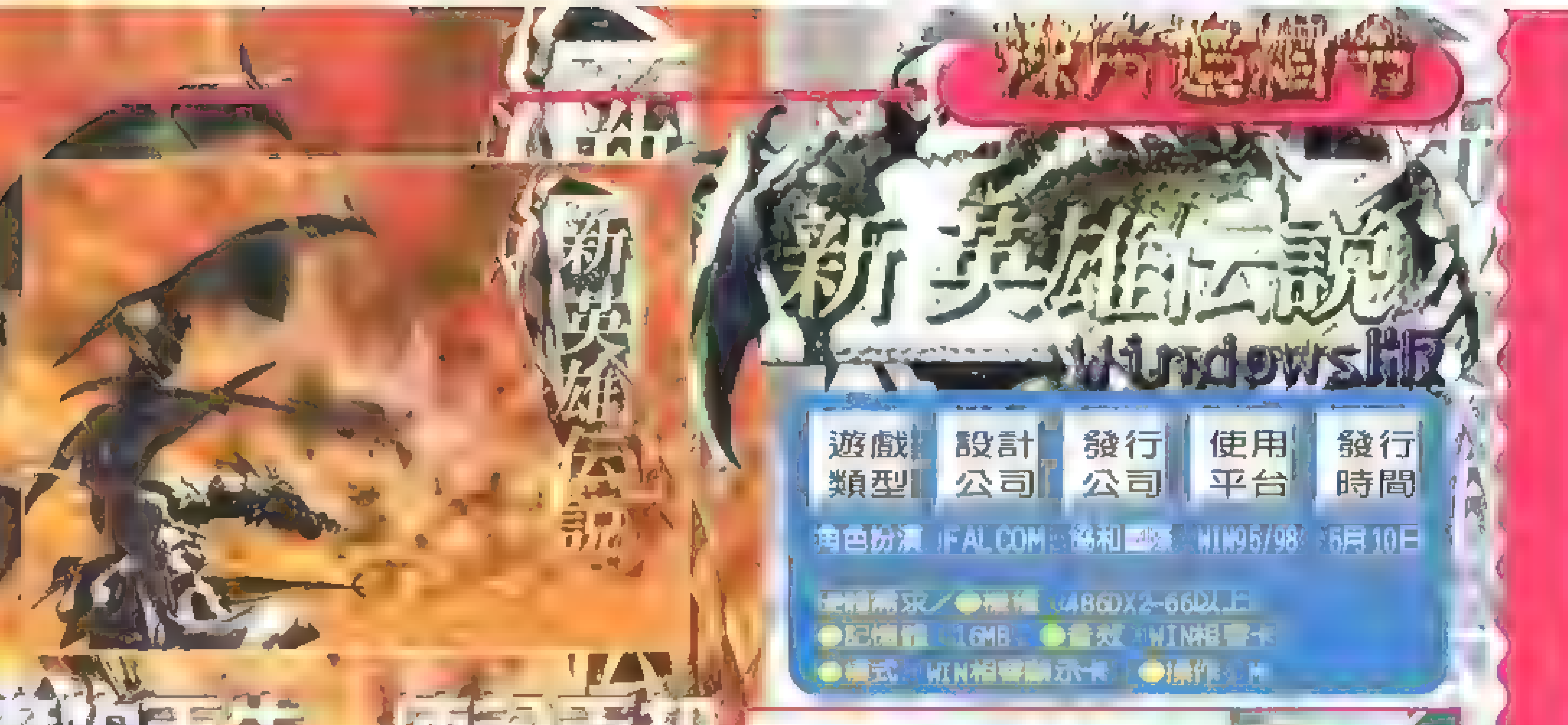
個非常普通的高中女生，成績中下。近視、虎牙、幼兒體型，自己也覺得自己的能力、姿色都比不上人家，對自己的將來感到十分悲觀，於是抓到了一次機會，自己一個人搬出家裡。和荒木範子是幼稚園的青梅竹馬。



橫山佐織

荒木範子

和惠美從幼稚園時就在一起，與其說是朋友不如說是姊妹來得貼切，成績好，又是那種楚楚動人的美少女，是男同學們追求的對象。和她充滿知性而溫柔的性格相比，惠美則被周遭的人給予完全不同的評價，但在兩人的關係中，惠美卻一直是處於領導者的角色。

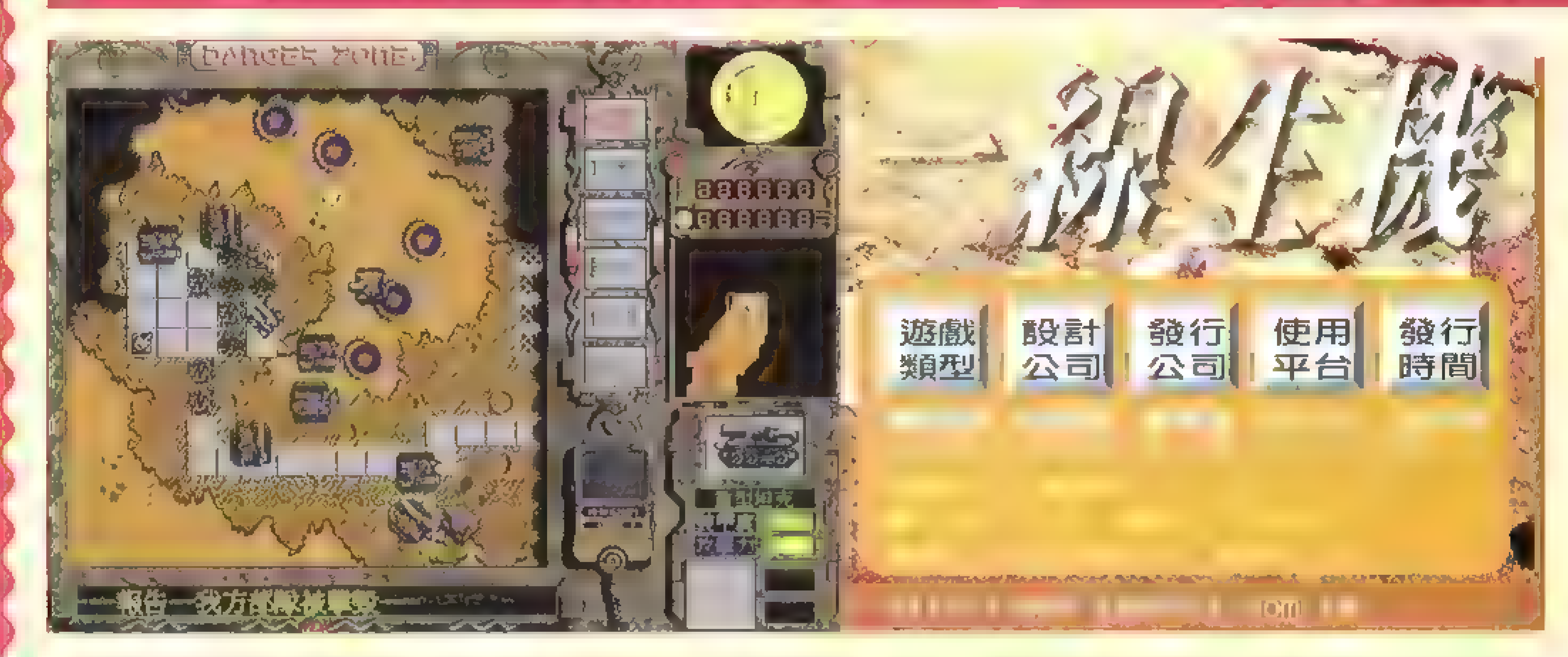



# 英雄再生・傳說再起

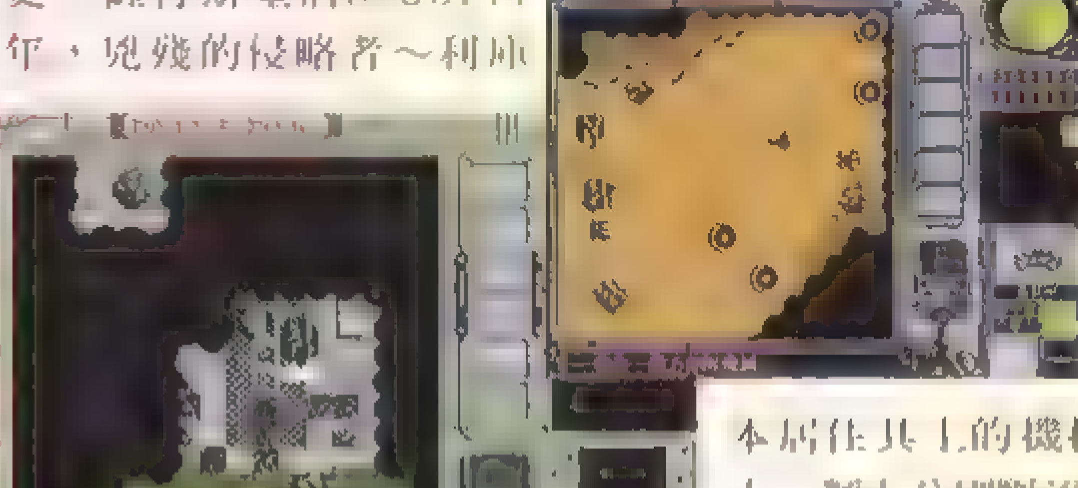
「英雄傳說」系列是日本Falcom公司[illegible]的[illegible]遊戲，其[illegible]自從1989年「Dragon Slayer英雄傳說」[illegible]以來，Falcom陸陸續續發行了「英雄傳說II屠龍戰記」、「英雄傳說III白髮魔女」、「英雄傳說IV朱紅血」等等共四款作品。其中尤以「白髮魔女」與「朱紅血」最受玩家稱道。鑑於「英雄傳說」在遊戲界的歷史地位，去年起Falcom即有計劃地重現「英雄傳說」的偉大情節，將遊戲移植至Windows平台，如今「新英雄傳說」已經正式上市，「新英雄傳說III白髮魔女」日本預計今年春天發售，「新英雄傳說IV朱紅血」與最新開發的「新英雄傳說V」則緊接其後陸續發表，由於1999年是「英雄傳說」系列發行十周年紀念，日本Falcom的一連串發表動作，預料將會在「英雄傳說」十週年時再度引爆收藏與討論的熱潮。

「新英雄傳說Windows版」日本於1997年[illegible]月即已發行，故事架構與原本[illegible]的方向相比，並無太大的更動，但是，仍有不少地方做出重大的變革，如畫面全面改採256色模式，各個畫面之間加過場畫面，增加故事進行的趣味性；新增自由戰鬥模式，玩家可任意選擇自己喜愛的戰鬥模式；遊戲進行全部可由滑鼠操作，同時可用鍵盤操作，操作便易性大幅提昇；戰鬥人數最多可達十人，[illegible]戰術都不同[illegible]，展開更為激烈的攻擊；遊戲難度上分[illegible]，即使是初玩者也很容易上手了，萬一戰鬥失敗時，如果想要繼續，玩家可以選擇回到遊戲之初、由玩家自行跳到曾儲存過的遊戲進度，[illegible]；遊戲背景音樂提升為MIDI音源與CD-DA音源，更增加不少新曲，維持Falcom一貫的精緻配樂風格。

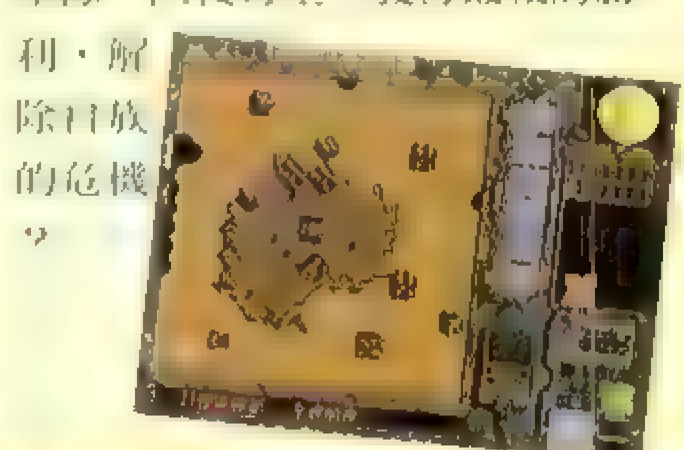
今年欣逢「英雄傳說」系列發行十周年紀念，[illegible]的「英雄傳說」在玩家的引頸期盼下，終於有計劃地移植成Windows版本，日本Falcom公司為了提高遊戲的收藏價值，特別收錄「英雄傳說」系列MIDI音樂[illegible]，除了可以聽到許多懷念的曲子，更增加不少新創作的曲目，同時，[illegible]可以自由選擇喜愛的配樂加入遊戲中，作為遊戲中的背景音樂，不僅滿足古典級玩家的懷舊之情，也大大提升新[illegible]。




「一線生機」是敘述一段發生在遙遠異星的血淚戰史。薩肯斯星曆8153.71年，兇殘的侵略者～利庫達生化人因其原居星利庫達母星的壽命將盡，而薩肯斯星又是其科技力範圍內最適合生存的母星，於是便仗勢著強大的武力與狡詐的手段，將原本居住其上的機械人、爬蟲獸人、類人分別驅逐至天候、地理環境不佳的三顆外圍衛星。

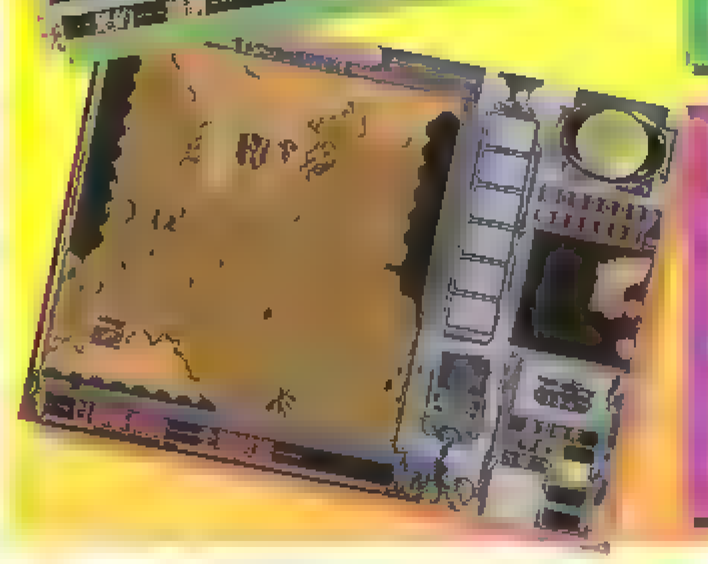


兩百多年後，薩肯斯星曆8401.55年，狹小的衛星空間與資源已無法承受日等比激增的人口，為了生存，新的戰爭於是爆發！曾身為國家大統領，要如何運用有限的資源發展科技？整備軍隊、再復母星、獲得最後的勝利，解除自族的危機？



## 共有三種不同的種族可供選擇

遊戲中共有三種異族可供玩家扮演即爬蟲獸人、類人及機械人，每一種皆有精心繪製的遊戲介面，以詮釋各種族之中的特性表徵，且還有精彩細膩的過場動畫以烘托出一線生機為之非凡的豐富多變。



爬蟲獸人：

類人：

利庫達生化人：

機械人：

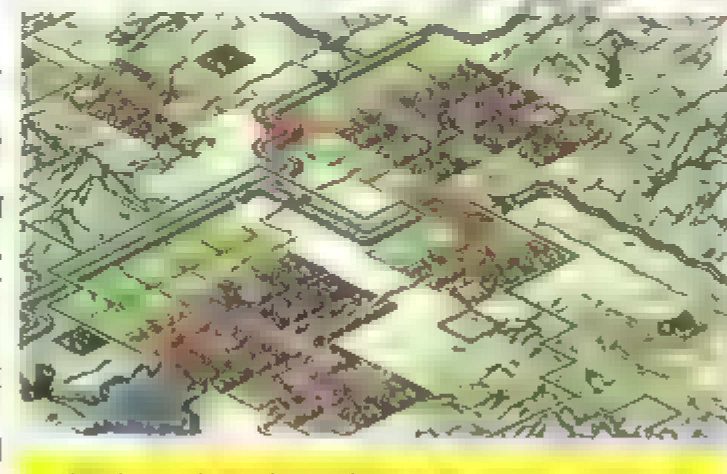
| 遊戲類型 | 設計公司 | 發行公司 | 使用平台 | 發行時間 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 策略 | KOEI | 第三波 | WIN95/98 | 七月 |

# 英傑傳系列新作的繁體中文版

喜愛日本戰國時代策略遊戲的玩家們又有福了，繼「將星錄」之後，光榮公司再次推出了新作「信長之野望～烈風傳」，不僅資料較過去的系列前作更為龐大，創新的威信外交系統與會戰模式等觀念，也在承續「將星錄」諸多優點的同時，跨越了系列作品的舊觀格局，立下了戰略遊戲的新里程碑。

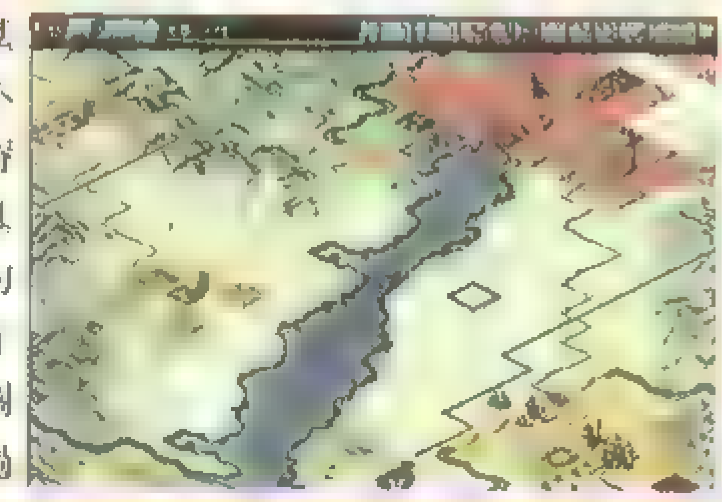
最多可8人同玩遊戲，激戰的熾熱場面可想而知

遊戲中提供玩家選擇的三個劇本時期，係以織田信長為背景的歷史事件作為劃分的依據，分別是1560年的桶狹間之戰、1570年的信長包圍網，及1582年的本能寺之變。每個時期的劇本都伴隨著精彩的歷史事件連續靜畫，簡潔有力地刻劃出環繞於事件的歷史人物心境，玩家們盡情於攻城掠地之餘，也得以藉由這些史實典故的演出，更能融入於群雄割據的模擬舞臺。



每座主城最多可建[illegible]支城，[illegible]攻占[illegible]支城，[illegible]

遊戲保留了「將星錄」經營城池週遭領地的觀念，不過此次系統中尚加入了新的「支城」要素及「威信值」效應。所謂「支城」要素亦即透過與主城互為犄角關係的其他城寨，做為進可攻退可守的重要據點。至於遊戲訴求之一的「威信」效應，則是在戰局詭譎多變的戰國時代中，為了守護自己的家園甚或求生存，不論是國力貧瘠的弱小國家基於唇齒相依的宿命而結合在一起的同盟關係，或是透過貢獻朝廷以獲得幕府認同的外交手腕，都能夠助長諸侯的威勢以擴展內政軍事空間。威信值影響遊戲最明顯的首要項目，就是各回合輪流執行指令的快慢，因為各國的執行順序是依照威信值多寡而排定的。



圖中的兩座支城分別為[illegible]的長[illegible]城[illegible]山城

其次，戰爭模式最引人注目的革新便是會戰中的陣形要素。遊戲將會戰規模的大小做為戰場範圍的判定依據，參加會戰的武將越多，指揮作戰的將領「采配」值也越高，便可編組陣形進行作戰，陣形之間當然也安排了相互剋制的機制。遊戲將「三國志IV」以來的陣形觀念加以延伸，由個人武將獨自帶領的陣形，演化為個人武將在統帥指揮下共同組成陣形；攻城戰方面則首次採用視覺高點的做法。

總之、如何運用外交軍事雙管齊下的方式擴展威信，並利用內政發展建設與支城相聯繫的莊園網路以強化本國的防衛體系，將是「烈風傳」帶給玩家們的新課題。如果家中能夠觀賞目前正好評播映中的大將天下「織田信長」，或許這樣的遊戲正是一個能夠適時寓教於樂的好管道吧！

# 喜歡科幻宇宙戰略遊戲的玩家有福了！

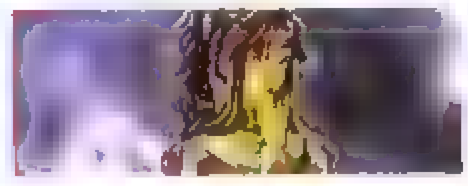
相信很多玩家都知道日本『工畫堂』的著名遊戲『Schwarzchild』系列作品，如今這款已有十年歷史的遊戲，其第四代GXR版本國內將由「大宇資訊」代理發行，中文名稱定為『銀河戰國列傳』。因此喜歡『Schwarzchild』系列的玩家將可以看到全中文面貌的『Schwarzchild GXR』囉！

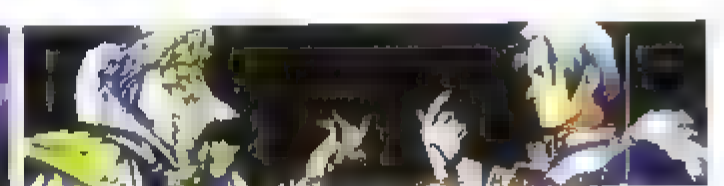
正式進入遊戲前必須先了解自身的處境。看看所在的宇宙星系全圖，「什麼！我只是茫茫大海中的一粒小米（滄海一粟）而已…」。是的，一開始玩家只佔有三個星球，身處浩瀚宇宙、廣大星系中的一小角，目標是征服全宇宙，挑戰邪惡的女王勢力，因此，你需要的是超群的領導統御技巧，加上優良的各式戰艦。

遊戲一開始，你擁有一個開發工廠，工廠可以製造出您所需要的各式艦種，包括突擊艦、攻略艦、打擊艦、爆裝艦以及要塞艦五種。首先選定要製作的戰艦種類，然後投入大量的資金開發各種零件，製造出無與倫比的優良戰艦。當然，一旦選擇開發新戰艦，無可避免的，便需要龐大的資金，所以，如何彈性運用有限的資金，就完全看聰明的你囉！

遊戲進行中，會出現一個事件：異形戰艦出現！「這是什麼東西？」你可能會被嚇一跳！從『Schwarzchild』一代開始，無論遊戲劇情如何變化，其中詭異的「異形」的戰艦一直是玩家的夢魘，而這個可怕的異形在『銀河戰國列傳』中還是存在著，像這樣的各種大小事件，不下300多種。事件發生時，玩家可以選擇處理的方式，當然，根據你的選擇，故事劇情也會隨之不同，而結局也就不一樣喔！因此，多線劇情發展也是『銀河戰國列傳』的一大特點。

由於遊戲的戰鬥方式採即時自動戰鬥，因此對玩家而言打一場仗十分輕鬆，但是若要打一場「勝仗」，可就要仔細點囉！當然在戰鬥中你可以手動操控，但是對於結果並沒有太大的幫助，因此，最重要的是在戰鬥開始時，選擇適當的陣形，以及交付一個值得信任又有能力的艦隊指揮官來統籌，所以，對自己領導統御有信心的玩家們，這是一款非常具有挑戰性的戰略遊戲，大家加油吧！





# 新英雄伝說

## 魔物再生，傳說再起！

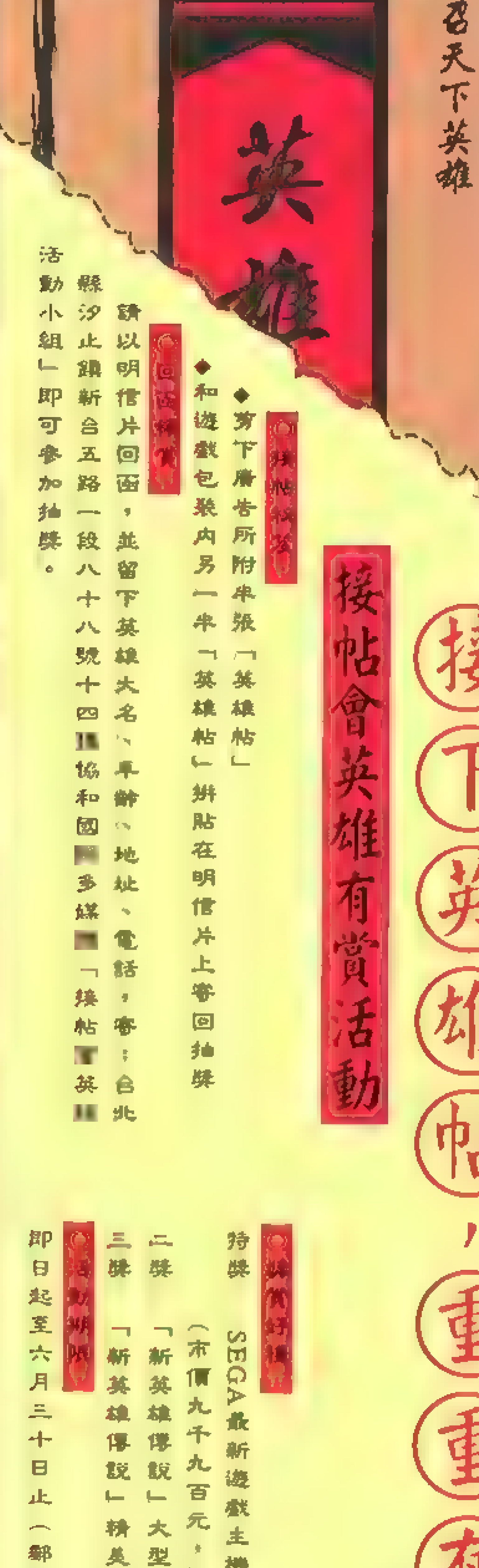
繼「永遠的伊蘇」
Falcom經典系列第二擊
真正RPG，完全移植Windows版新登場

想瞭解「新英雄傳說III-白髮魔女」
「新英雄傳說IV-朱紅血」的故事起源？
或想體驗真正的RPG，你絕對不能錯過！

5月10日強力發行

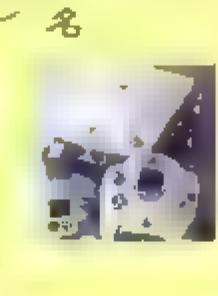
慶祝「英雄傳說」問世十週年
750
MIDI

Dreamcast




特獎 SEGA最新遊戲主機Dreamcast 三名（市價九千九百元，不含視訊記憶卡）
二獎 「新英雄傳說」大型典藏掛報（2m×1m）二十名
三獎 「新英雄傳說」精美海報 五十名

即日起至六月三十日止（郵戳為憑），手腳要快！



授封天下第一功勳

# 縱霸四海

Corsairs

六月出航

在18世紀的大航海時代，只有掌握縱霸之道的人，才能得到國王授封成為「四海霸主」，率領艦隊，征服新領土，發現新財富[illegible]可別讓其他垂涎三尺的貪婪海盜們，來個黑吃黑！

**縱霸之道「探索」篇一～乘風而行，遨遊四海**

遊戲一開始，你必須駕駛自己的船隻，從加勒比海到澳洲海岸遨遊南方諸海，為了盡快到達目的地還得注意風向，調整風帆的狀態，進而乘風破浪暢行天下。憑著你的努力，傳說中的「羊皮卷地圖」將重新繪製成真實的世界景觀，有時候還會發現地圖上原本沒有記載的新領土，有些不知名的小島更是你藏匿財富的好地點！

**縱霸之道「經營」篇二～[illegible] 縱霸之道「征戰」篇三～[illegible]**

**欲知更多詳情，請見下期分曉！**

協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.

5月出擊
雷霆勁旅
THUNDER
就是這種攻擊的快感！
駕駛未來磁浮坦克，
星際三國坦克大決戰──現在開始！
採用Fractal/Voxel技術貼圖，彷彿身歷其境
在十二個奇特行星、衛星上歷險
摧毀任務多達三十個
四款磁浮坦克、六類未來武器任你挑選
可自行編
475
336
5/7-5/11世貿「台北電腦軟體展」
協和參展區號 0501-0507
意外驚喜等你來！
INTERACTIVE MAGIC
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.

歡樂動員令
超級酒店大亨2
大亨再出擊
這一次
我們要
上天下海 征服世界....

霹靂英雄榜
智謀權術，誰人能敵素還真？
曠世狂霸，何人能比魔魁？
公開亭英雄榜上出現了一位文武超絕的神秘人物，
他讓素還真方寸大亂，讓魔魁寢食難安！
他會是武林中的大陰謀家或是新救世主？
誰是英雄？
榜上留名？
是素還真？魔魁？還是你？

雷霆萬鈞的天龍狂嘯
霹靂史上從未曝光過的超強武功
由您先練！
空靈奇詭的英雄戰場
霹靂世界從未出現過的奇幻地域
請您先探！
研發製作
技術研發中心
出版發行
謝來自大霹靂公司的鼎力協助與黃強華先生之經典原著，黃文擇先生之傳神口白

老大，今天偶們到哪裡找美眉，
還素要去修理上次那個小子？
pp幫老大：我想回家。
啥米？那A按捺？
pp幫老大：我想回家上【
老大，，你變了，，變得
【霹靂英雄榜】最新遊戲動向網站邀您
放棄拳頭與暴力　掌握知識與樂趣
http://www.soft-world.com.tw
歡迎上網

# 霹靂英雄榜中榜

## 成爲遊戲主角的關鍵對話人物？

軟體世界 智冠科技股份有限公司

你想和**素還眞**一樣，
操縱公開亭天下第一榜上的人氣指數嗎？
親自進入遊戲之中，
成為**遊戲主角的關鍵對話人物**可不可能？
只要參加票選活動，
您將成為遊戲史上**第一位進入遊戲中的玩家！**
您將永遠留名於遊戲之中。

- 一頁書
- 白雪飄霜
- 青陽子
- 葉小釵
- 劍君十二恨
- 業途靈
- 秦假仙
- 亂世狂刀
- 蟻天狷狷君
- 魔魁
- 素還眞
- 照世明燈
- 傲笑紅塵
- 玉天璣
- 非凡公子
- 談無慾

**票選活動辦法：**

由於"PL人氣指數"在『霹靂英雄榜』遊戲中有極猛爆的影響，
此數值將造成劇情的大起大落，曲折莫測，
為了讓玩家們有完全的參與感，製作小組大膽將決定權交給
所有曾聽過霹靂或深愛霹靂的玩家們！
請依下面所列出的十六位霹靂人物，
將您心目中人氣最旺第一位人選及超級大爛人
最後一起寫在明信片後面，
並註明：人氣第一及超級爛人
（只能各寫一個，重複則選票作廢）
例如：人氣第一：素還眞
超級爛人：非凡公子
我們將依您的來信選出人氣第一名
及最後一名的人物，
在遊戲剛開始時，依投票設定當時的人氣指數，
同時正確預估人氣第一名及最後一名者，
有五名可進入遊戲之中，
成為遊戲史上首位由玩家擔任的謎題關鍵人物，
有二十名可以獲得年度最真實的
霹靂系列遊戲『霹靂英雄榜』遊戲一套。
請寄回：
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 霹靂組
截止日期：5月31日（以郵戳為憑）

業啊小靈
別傻了，還
有我這世界第
一大帥哥哩！

大仔！
就憑我這
麿古錐，
人氣必定
很旺吧！

## 成爲遊戲史上第一位進入遊戲中的玩家！

# 人氣票選大排行

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

**月抽獎**：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。（本月熱門遊戲：智冠科技股份有限公司提供全省熱賣之「幻想水滸傳」遊戲大碟）

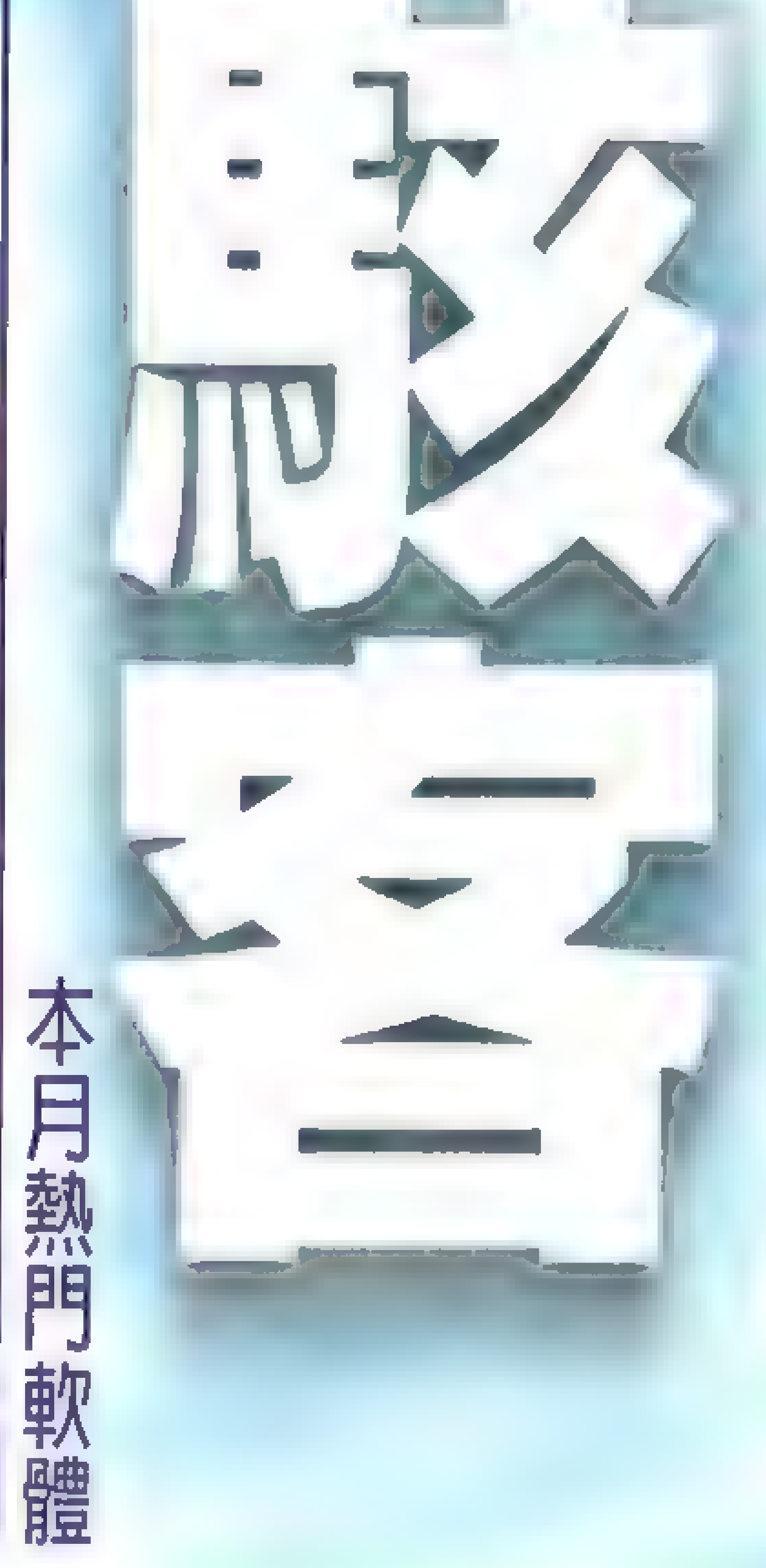
## 立即獎：

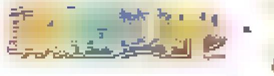
訂閱軟體世界雜誌一年份1980元，前五十名訂戶即可免費獲贈本月熱門軟體「幻想水滸傳」遊戲大碟一套。

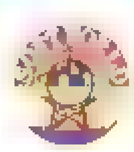
免抽獎，馬上訂，馬上送。

**電腦遊戲排行榜**

本月熱門軟體




非常主辦：

非常協辦： 力碩資訊　非常贊助： 智冠科技

5月
下旬
上市
雷峰塔
完全攻略本
超詳盡地圖，過關尋寶易如反掌
料，夢幻裝備手到擒來
售價
199元
軟體世界
智冠科技有限公司

三國之
星海風雲
激戰再續
孫權の野心
EZ SOFT
EZSOFT
GAME
DONG SEO
GAME CHANNEL

EZSOFT

怡碩科技過年慶

# 風暴

# 極地之光

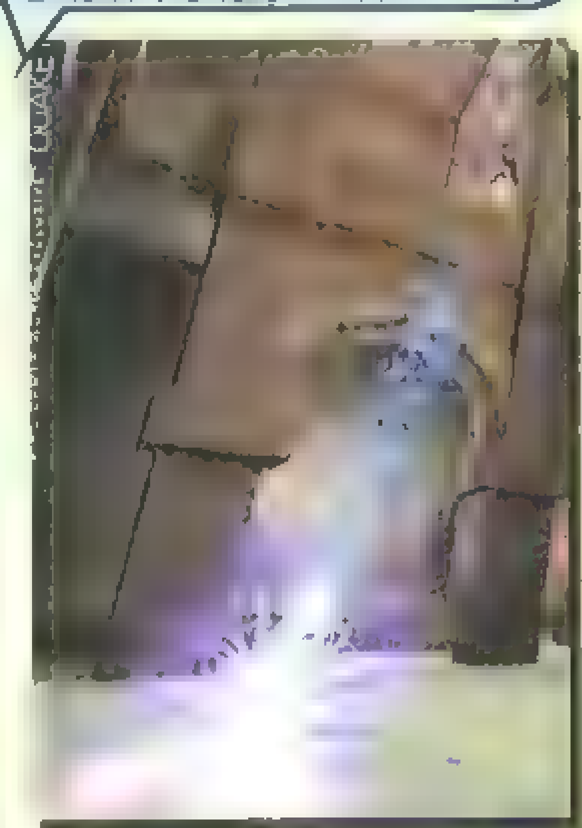
EZ SOFT

浩劫後的殺戮戰場

殘存的文明・重建失序的世界

# 決戰場開打了

當id Software在完成雷神之鎚二後，，接著開始進行已動手兩年的遊戲計劃：三元一體（Trinity，暫譯）；但是，由於製作小組在這兩年中不夠積極，而整個設計重心也移轉至雷神之鎚二的任務片上，造成三元一體「體無完膚」。然而，去年八月二十日時，John Carmack向外界宣佈id將把三元一體擱置，動手進行「雷神之鎚三」，不久後，這套所謂的雷神之鎚三也取了另個名字「決戰場（QUAKE3:ARENA，暫譯）」，這正是本文將為您介紹的遊戲。




# 以多人共玩為導向

據了解，雷神之鎚之決戰場的最大特色是：它是一個以多人共玩為導向的遊戲，也就是說，遊戲的重心是擺在多人遊戲上，單人遊戲只佔整體的部份而已；至於單人遊戲則採取類似奪命殺神（Mortal Kombat，暫譯）的系統（Ladder System），當玩家的等級愈高時，遇到的敵人將愈難打。至於多人共玩方面，id表示將採用全新的網路系統讓玩家上網決戰，而遊戲也將支援六十至七十人同時連線對打，遊戲決戰模式的內容含蓋一般所熟悉的搶旗遊戲（Capture The Flag）、火箭決戰場（RocketArena）、山丘之王（King of the Hill）等。在玩家方面，數據機等級至少要達33.6。

至於玩家最關心的武器方面，由於id三緘其口，目前謠傳已有十二種武器會在遊戲中出現，但仍未獲得証實，這些武器包括有長銃手槍、機關機、鎚矛（Mace，專用來敲破敵人的頭）、彈力槍（bouncy gun，投射性武器）、火焰筒、鏈槍（rail gun）、死光槍等。最後要附帶提醒的是，玩家必須配備有加速卡，而且最好是Voodoo 2等級，因為遊戲不支援軟體驅動，如果硬體不夠高檔，最好不要上場。

# HEAVY GEAR II 重裝機甲兵II

■國外發行／ACTIVISION ■國內發行／第三波
■遊戲類型／動作射擊 ■使用平台／WIN 95
■發行時間／5月

● PENTIUM133 ● 32MB RAM ● MMX ● DirectX相容音效卡 ● 需3D加速卡

## 最新3D引擎「Dark Side」呈現出華麗、真實且細膩的畫面

「重裝機甲兵2」是不折不扣的「重裝機甲兵」續作，除了擁有精彩的故事劇情之外，還有著相當多的突破。

根據消息指出，「重裝機甲兵2」採用了Activision的最新3D引擎「Dark Side」，因此能夠呈現出華麗、真實且細膩的畫面。對於「重裝機甲兵」這一類型的3D即時戰爭遊戲而言，3D引擎的好壞幾乎能夠決定遊戲的生死。幸運的是，「Dark Side」是一套不負眾望的3D引擎，在高速CPU計算能力，和3D加速卡的支援下，能夠展現出相當令人驚異的效果。除此之外，這套引擎的推出，更是將3D技術的層次，提升至另一個新的境界。

## 最佳戰場地形

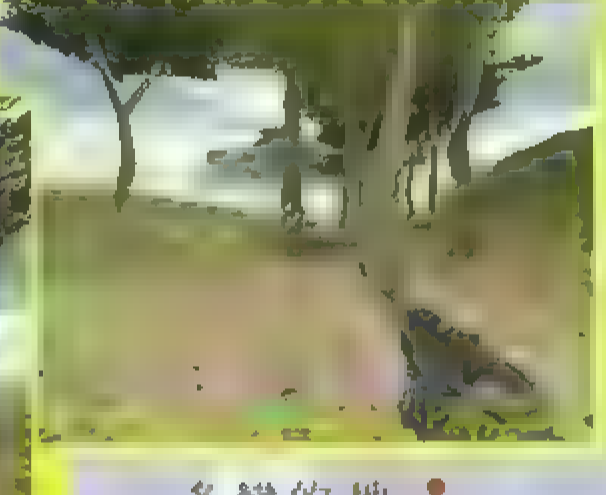
接下來我們來看看煙塵的效果。也或許會認為煙塵沒什麼好討論的，事實上，只要從這一類的細節部分，便可以看出設計小組對於遊戲的用心程度。當機甲快速的在地面上奔馳的同時，塵土會因為機甲所產生的震動而飄揚起來，那是一種煙塵在地表浮動的感覺。不久之後，機甲抵達預定的警戒位置，空中有兩架戰機低空飛過，捲起了更大的煙塵。

從畫面中我們可以發現，煙塵會隨著物體運動狀態的不同，而有著不同的表現。當機甲移動時，煙塵是從地面浮上來的；當飛機通過時，煙塵則是被機身所帶的氣流所捲起來的。當一切的動作都靜止之後，煙塵又會緩緩的散去。

向前方的蛛形機甲發射飛彈！

從駕駛艙視野觀看我方機甲的行動，他們也會利用地形作為掩護，圖中的左下角的圖形儀表即為全天候雷達

# 一套相當成功的模擬遊戲，更是一套不折不扣的戰爭遊戲



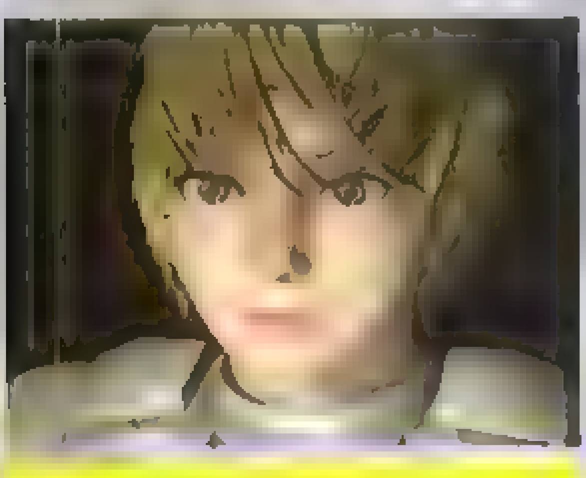
在樹林之中穿梭對戰！

多變的地形和地貌，替「重裝機甲兵2」營造了一個極為出色的戰場。在戰爭中，地形對於戰術的規劃有著相當大的影響，這在遊戲中便充分的反映出來。遊戲中的樹林並不像其他遊戲中的樹木只是稀稀落落的作為點綴之用，玩者所駕駛的機甲能夠在樹林間穿梭，而地面上也會散落著一些殘枝斷木。各種山丘、建築物，也都可以作為相當好的掩體。顯然的，熟悉戰場的地形，對於戰爭將會有很大的幫助。

透過良好的操作介面，以及詳細的遊戲設定，使得「重裝機甲兵2」相當具有親和力。玩者可以自行設定控制方式，包括了鍵盤加滑鼠、鍵盤加搖桿，或是自行定義控制按鍵，顯得相當的便利。而且，機甲在玩者的控制下，可以做出無異於人類的各種動作。包括了蹲下和匍匐前進，讓玩者能夠避開敵方猛烈的攻擊，並且加以還擊。隨著機甲姿態的改變，玩者透過指向顯示器所見到的視野也會隨之變化。

機甲除了平常的站立狀態外，還可以蹲下或是趴下，甚至於匍匐前進。

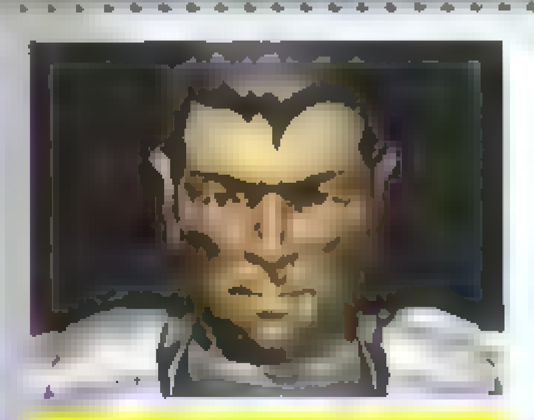
# 更加方便的操作界面



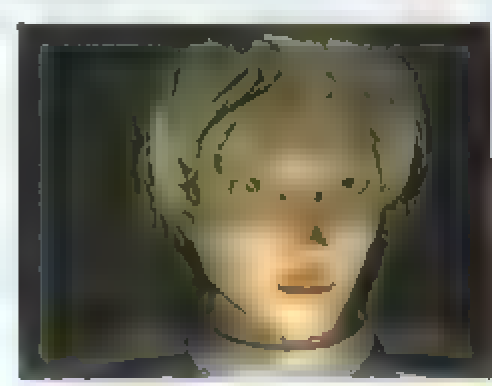
TEMPLE

在遊戲中，每名機甲都會由名角色控制，因此機甲的表現完全是由該名角色的屬性來決定。較為出色的角色，在進行任務時，會充分的利用地形所產生的天然掩體，並且會不時的停下來觀察敵方的動態，選擇在適當的時機出擊。倘若受到了猛烈的砲火攻擊時，他們也會立刻尋找最近的掩體。

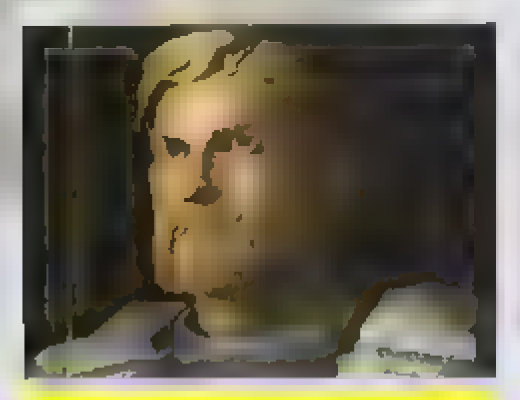
「重裝機甲兵2」的武器、射控系統、雷達系統，有著大幅度的改良。多樣化的武器，讓可以針對作戰任務的性質選擇合適的裝備。而射控系統則不若其它的同型遊戲一般，能夠達到射後不理的神奇境界。現在，就算是將敵人鎖定，所發射出去的砲彈，還是有可能因為敵人突然的蹲下或是趴下，以及利用地形的掩護而躲過。至於雷達系統的部分，可選擇主動式或是被動式的偵測方式；在被動狀模式下，偵測敵人的能力可能沒有主動模式強，但是卻可以避免我方的機甲被敵方偵測到。



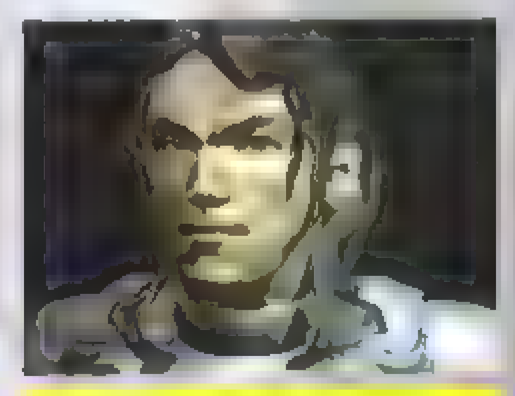
SOBEC



PULCIANO



WALLIS



KAGE

VESPING

ARMOR

我們在E3展上，第一次聽到「蘇格兵（Tartan Army）」，這是一套由Eidos所代理的蘇格蘭遊戲，對於這套遊戲，可以用一句話說明：「蘇格蘭裙下的秘密」。

在這套遊戲中，我們見到相當漂亮，且可旋轉的地形，再加上血腥的近身戰鬥。經過更深入的研究後，我們發現這套遊戲還吸收了模擬五款的特色。除此之外，同時也看到小型工作室和大出版公司合作的好處：由於害怕玩者不知道「蘇格兵」為何物，Eidos取得了「英雄本色」的名稱使用權，將之更名為「英雄本色」。不管如何，這套遊戲和梅爾吉勃遜所主演的電影位於同一個國度，並擁有相同的時空背景。

如同故事中所描述的一般，蘇格蘭處於無政府狀態，並由宗族統治分裂的城邦。強大的英國軍隊在愛德華國王的領導下，展開左右開弓的攻勢。現在，玩者必須整合所有的家族，以取得足夠的同盟讓玩者透過投票登上王座，並進而擊退英國軍隊。

在遊戲中共有200個家族，玩者將控制16個中的其中一個，包括了William Wallace的家族。Eidos宣稱，遊戲將會提供3000人的戰鬥。不過，由於角色以多邊形繪製的方式處理，我們只能以觀望的態度來看待這個聲明，但是這卻足以解釋這套遊戲過份的系統需求：PII-233，以及加速卡。

遊戲中的主要角色

雖然戰鬥方式能夠讓您完成一些「英雄本色」的目標，但是其他的手段也相當有用。舉例來說，除了利用殘暴的手段消滅村莊，您還可以派遣隊伍燒掉食物補給，然後便可以等待敵方士氣逐漸低落。隨後，村落便會比較喜歡和您結盟。

死掉的戰士甚至會阻礙你的行動

迎面而來一群討人厭的英國部隊？將他們的首領殺死，便可以看他們潰不成軍的四處逃竄，或是繼續發狂的試著想殺死您。利用您的投石車摧毀城堡的補給站，或是攔截南隊，誘惑敵人到您的城堡後方，那裡有著滾燙的熱油和致命的弓箭手等著他們。隱密的行動總是有它的好處。

大戰一觸即發，小心做好準備

## 相當豐富的兵種屬性與地形種類

各種建築物考究嚴謹

除此之外，還有其他許多的特色。將農夫訓練成斧頭兵、弓箭兵、矛兵、騎兵—遊戲中共有超過20種不同的兵種，同時擁有可以升級的裝甲。此外，玩者必須和其他的家族和城鎮進行貿易，以餵飽麾下的人民、將資源轉變成武器和護甲、和其他家族進行協商、在壯烈的戰爭中佔領其他的城邦，以及使用全方位的地圖追蹤遊戲的進展。

地形看起來相當的華麗，

天氣的變換也有多種改變，畫面的變化絲絲入扣。

各種配備的表示圖

足以和「殺無赦」匹敵。角色相當的清晰，同時會發出「蘇格蘭人特有的回應聲」。其他的特點包括了可以設定商隊的路線，並且派遣警衛護送他們、加速時間、設定隊形，以及當商隊移動時，可以將他們抓住。在多人遊戲中，玩者將無法直接傳送訊息給對手。您必須派遣一名信差送信，當然，他也有可能被攔截下來。

細膩的地形圖表現，令人吃驚。

## 多人連線對打也精彩萬分

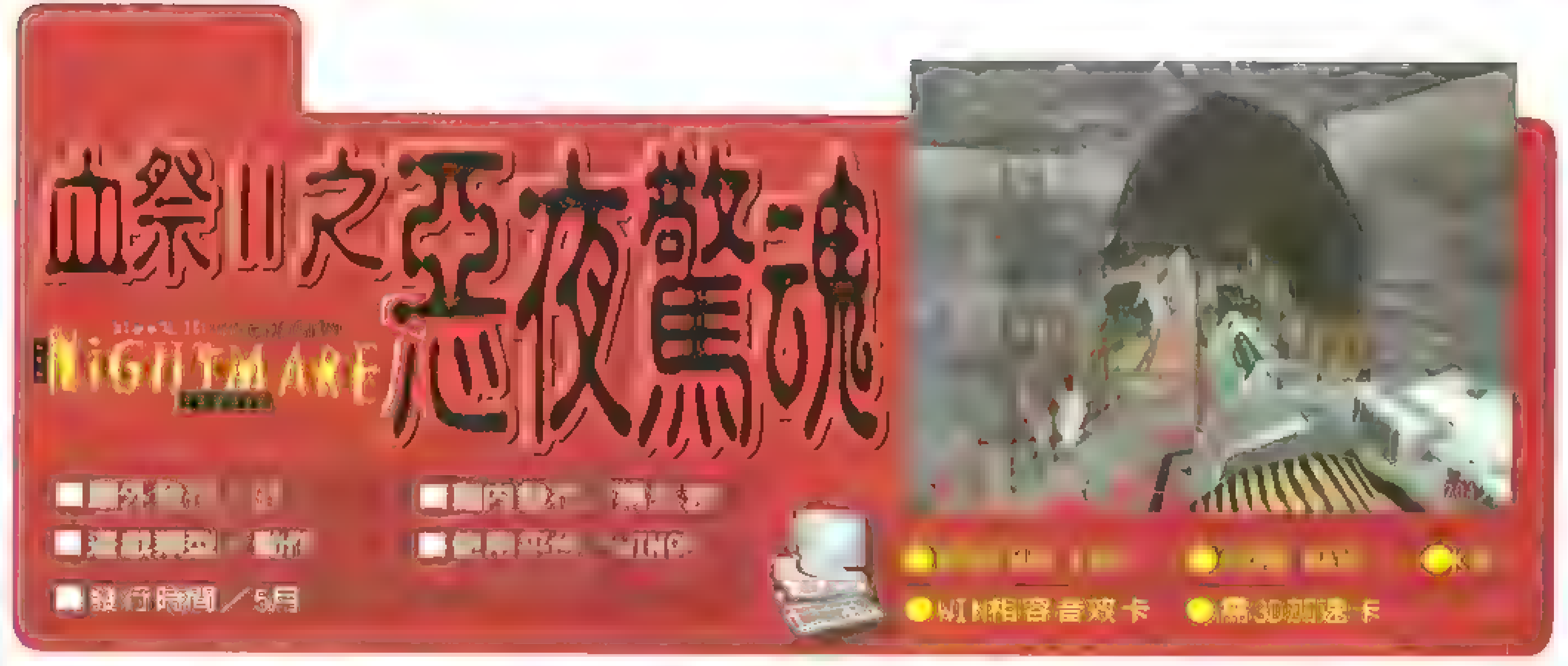
地形有高低起伏之分

在計畫中，將可以讓八名玩者以合作或是競爭的方式進行多人遊戲。除此以外，由於這是個相當費時的遊戲，Eidos目前正在設計一個項目，好讓玩者能夠儲存多人遊戲的進度。如果他們能夠讓梅爾吉伯遜替遊戲配音，那就更棒了！

跟隨蘇格蘭英雄—威廉華倫士的腳步，統整宗族，並擊敗英國的軍隊，好讓未來的蘇格蘭子民能夠自由的生活。以梅爾吉伯遜所主演的得獎影片為基礎，「英雄本色」將即時策略遊戲引擎和豪華的管理系統合而為一。在這重現歷史的遊戲中，這場爭取自由戰役，只許成功、不許失敗。遊戲並允許玩者單獨的控制畫面上的每一名戰士，而不會受到傳統遊戲在單位管理上的限制。

戰術的運用也是遊戲中相當重要的一環

# 血祭II之惡夜驚魂



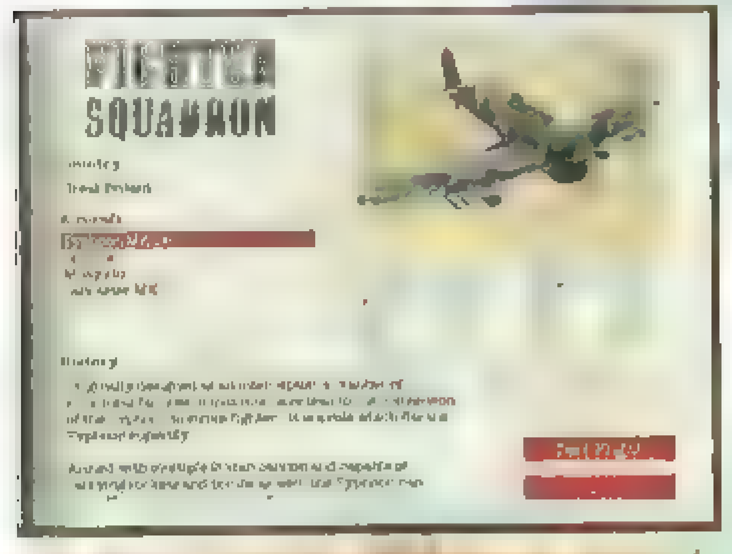

新

## 改善了血祭2中的連線問題

在遊戲的現況下，血祭2最為人詬病的連線問題也有所改善，而且隨資料片附送一個連線遊戲場景，各為DUNGEON、FRS、TECHNO…而流暢度則保持

# 以二次大戰為主題的空戰遊戲

《歐戰飛行中隊：長空嘯魔》是一套以第二次世界大戰的空中戰場為主題的飛行模擬遊戲。顧名思義，本遊戲可以讓玩者駕駛協約國與軸心國的多種著名戰機，在歐陸的長空上翱翔。




光碟片中有詳細的戰機資料

《歐戰飛行中隊》最獨特之處，就是它除了涵蓋了英法之間的多佛海峽上空以及德國萊茵河河谷上空的戰場之外，還包括了北非的空中戰場。

從1997年開始製作至今，《歐戰飛行中隊》可以說是走過了好幾個年頭，製作公司Parsoft花了許多的心思，一直加上時下最新的影像與音效技術，並且充實遊戲的內涵與耐玩度。製作小組非常細心地構築了地形與地物的圖形模組，無論是水壩、城鎮、重工廠、無線電台、或是廢棄的堡壘，在螢幕上看來都十分的逼真。但最驚人的應該是遊戲內處處可見的雲霧效果，如此逼真的雲朵和濃霧，在電腦遊戲上是很罕見的。

兩具引擎著火，想回家可能是很難了。

B-17轟炸機群正在編隊飛行

《歐戰飛行中隊》的任務種類十分多樣化，從最直接的戰機纏鬥（「狗戰」是也），到轟炸橋樑、破壞水壩、護航、攻擊機場、海岸巡航....等各式各樣的任務不等。玩者甚至可以駕駛到英國的蚊式（Mosquito）、蘭卡斯特（Lancaster MK-II）、美國B-17空中堡壘、德國Ju-88A4、甚至連最傳奇的德國Me-262A噴射戰鬥機都在玩者的座機之列。

除了單一的任務之外，玩者也可以選擇進行劇情任務，享受一下最真實的作戰經驗。您可以選擇以英軍、德軍、或是美軍的觀點來進行遊戲。遊戲本身支援IPX以及TCP/IP網路協定，可以讓玩者和其他的同好在網路上較勁，而內附的場景編修程式，則可增加遊戲的耐玩度與變化性。

排隊等待起飛的B-17

一架低空盤旋的P-38

Axis & Allies

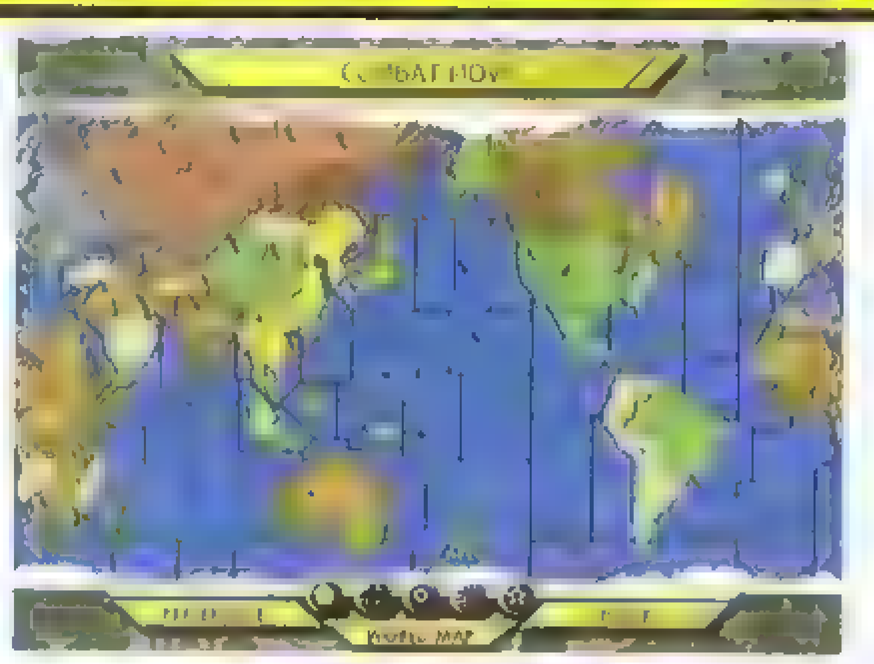
# 軸心與同盟

■國外發行：HASBRO INTERACTIVE
■國內發行：[illegible]資訊　■遊戲類型：策略
■使用平台：WIN95/98　■發行時間：6月1日

## 紙上遊戲再一次成功的移植

以"大富翁"紙上遊戲聞名於世的孩之寶公司，近年來致力於將許多過去受歡迎的紙上遊戲移植到電腦平台上。這一次孩之寶公司再接再勵，將其最新的紙上遊戲"AXIS AND ALLIES"再度移植到電腦與電視遊戲器平台上，因而再受到大家注目的焦點。

▲英國拼命發展重工業及武器



▲縮小後的戰局一目了然

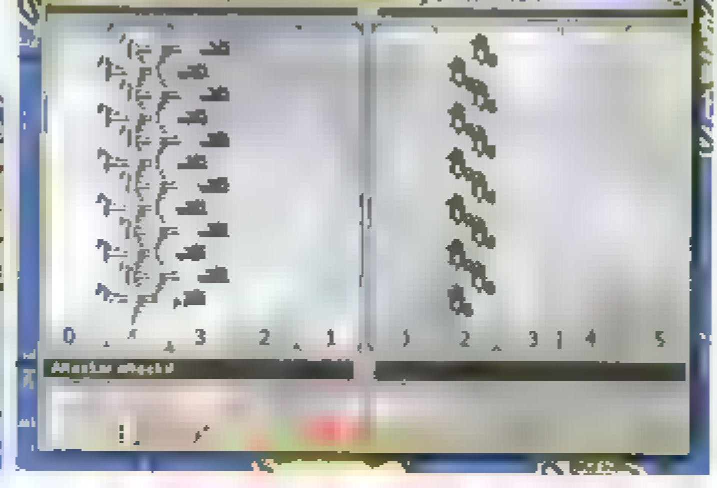
## 有足夠的工業產值　才能打一場持久戰

▲隨時會發生突發事件考驗玩者的變應能力

遊戲中的5個主要國家為同盟國的美國、英國與蘇聯，加上軸心國的德國與日本，遊戲中有一個特別的設計，玩家可以同時扮演每一個國家。遊戲內部也提供進攻策略，教導每一個國家所應採取的進攻與防禦步驟。另外一個很特別的設計是"工業產值IPC"的使用，每一個國家的工業產值就好像是金錢，可以用來購買或研發所需的新式武器與軍隊。策略遊戲最重要的地方可以說是"人工智慧"，"軸心與同盟"的人工智慧設計可以說是非常合宜適中，新手上場會覺得具有挑戰性，老手則會樂在其中。

"軸心與同盟"中使用大量的3D特效，當部隊移動與戰鬥時，都呈現出非常漂亮的畫面。遊戲採用第二代戰鬥規則，合理性大為改進，當然您也可以適度的更改這些遊戲規則。"軸心與同盟"是一款簡單易玩的遊戲，整個遊戲過程便是使用工業產值，購買更多的單位，去佔領更多的土地，如此單純。整體說來，"軸心與同盟"所表現出來的精緻畫工的確讓人耳目一新，"軸心與同盟"是一款容易上手又大眾化的策略回合遊戲，將帶給多數非戰棋玩家們超乎預期的娛樂效果。

▲軍隊、船艦與飛機等單位皆可購買



▲本軍正在攻擊駐紮在遠東的美軍

# CENTIPEDE 蜈蚣皇后

■發行公司／孩之寶　■遊戲類型／動作
■使用系統／WIN95/98　■發行時間／7月1日

●PENTIUM 100 ●16MB RAM ●MOUSE
●DIRECTX6 相容音效卡●DIRECTX6 相容顯示卡

## 兒時難忘的遊戲 蜈蚣皇后回來了

★從威利國出發前往蜈蚣城堡，準備闖關。

還記得80年代初期，令人難忘的蜈蚣皇后曾經吸引了多少小朋友的目光，蜈蚣皇后遊戲內容角色眾多，包括壞蛋蜘蛛、勤勞的螞蟻戰士、頑皮的跳蚤、好管閒事的蠍子，還有其它眾可愛逗趣的壞蛋爬蟲類角色。現在Hasbro將受歡迎的蜈蚣皇后完全改版，全部以3D最新技術表現所有蟲蟲世界的角色，喜愛動手動腦的小朋友們在這個暑假又要有得忙了。

話說蜈蚣皇后的壞蛋手下們在外出遊玩時，惡意地抓走許多善良的威利國人民，遊戲的主角威利小子必需乘坐特製的威利戰車，進入蜈蚣皇后的國家，勇敢地救出同伴。遊戲總共包括30道特製的關卡，每一道關卡的任務各不相同，出現的壞蛋也不一樣，玩者必需仔細地摸索關卡中的每一個小地方，才能發現破綻，順利闖關成功。

★蜈蚣皇后的小兒子們正在玩耍

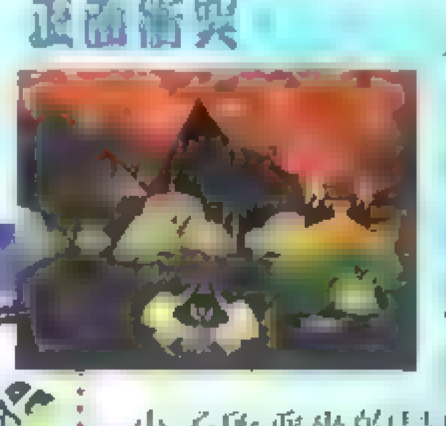
## 平凡的威利小子 勇敢打敗可怕的爬蟲軍團

★噓！小心，蜈蚣大哥正在打瞌睡。

蜈蚣皇后中的角色造型傑出，背景音樂與各種音效也很自然悅耳，關卡的設計難易適中，小朋友們必需同時手腦並用，才能發現各種闖關技巧。除此之外，遊戲還提供第一人稱與第三人稱視角，方便不同年齡層次的小朋友操作，如此體貼的設計，使得小朋友能夠選擇適合自己遊戲的模式，很快地便能與遊戲內的蟲蟲們打成一片。

蜈蚣皇后特別加強了冒險的比重，而這也正是時下玩者最喜愛的部份，玩者在遊戲中所要扮演的角色是平凡的威利小子，與可惡的壞蛋爬蟲類戰鬥並救出同伴，威利小子所乘坐的是威利國為其特製的裝甲車，車內有許多武器與工具，包括鑽孔蟲、噴灰蟲、鐵甲蠅、冷凍甲蟲、噴水蚊、，與其它許多精巧的小東西，小朋友必需巧妙地運用自己車內的各式配備，才能突破萬難，救出自己的同伴。

★這麼美的地方原來是螞蟻雄兵的家



★來到下游村莊，與壞蛋蜘蛛正面衝突。

WARHAMMER 40,000

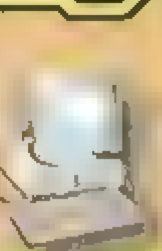
RITES OF WAR

# 外太空40000年 艾爾達傳奇

■國外發行／MINDSCAPE ■國內發行／名宇資訊

■遊戲類型／策略 ■使用平台／WIN95/98

■發行時間／6月1日



●PENTIUM 166 ●DirectX相容音效卡

●DirectX相容顯示卡●MOUSE●64MB RAM

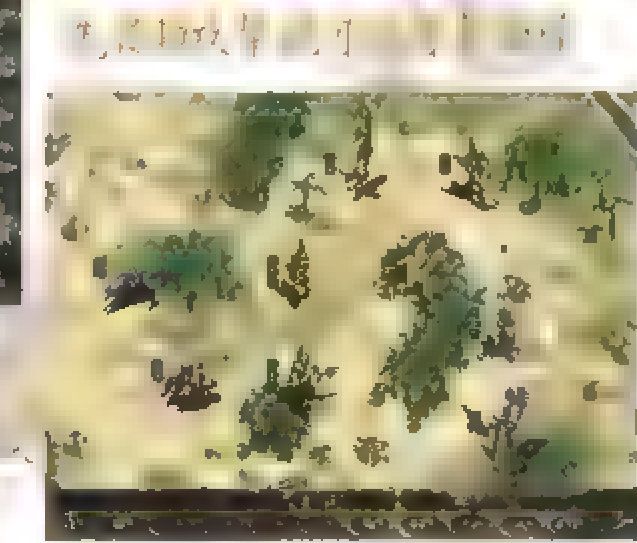
## 艾爾達．泰拉尼與黑暗帝國的故事

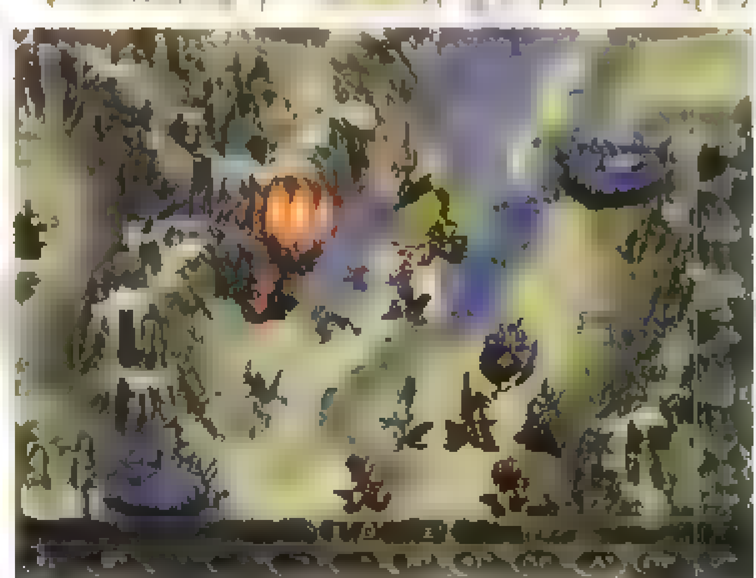
“外太空40000年艾爾達傳奇”是一款回合策略遊戲，遊戲描述公元40000年太空深處不同種族求生存的過程，“外太空40000年”自從幾年前推出以來到現在已經歷時數代，每一代都有令玩者驚訝的表現，現在遊戲最新一代“艾爾達傳奇”不僅在畫面上更為精緻，更加入經驗值的設計，遊戲整體的感覺更像是角色扮演遊戲，基本單位可以經由經驗值的累積，晉升到高級單位，更高級單位則可晉升到英雄等級。英雄等級則可以賦予各種不同的能力，在關卡的某些地方，也有許多寶物，允許各種人物單位的加值與提升，遊戲內包含數十種魔法、符咒、古代神器與寶物，每一種都能增加玩者的功力。

## 豐富的故事內容．驚險的探險關卡

遊戲故事內容豐富，數萬字的故事大綱串成了24場精采的關卡，每場關卡的勝利條件各不相同，主角人物將率領"艾爾達"一族參與探險戰鬥，尋找最後的生存之地，當然玩者也可以扮演泰羅尼族，與黑暗帝國進行遊戲。

“艾爾達傳奇”包含70個3D造形，人物色彩對比鮮明。遊戲特別設計的升級功能，允許玩者設計與修改多達8個等級的軍隊，這8個等級包括戰爭機器、突擊隊、摧毀大隊…等等。另外每一道關卡也針對角色扮演的強化，新增了經驗值、戰鬥技巧與魔法召喚等要素，整體說來，艾爾達傳奇新增了許多前作所未有的功能，許多色彩光影效果感覺起來很酷。





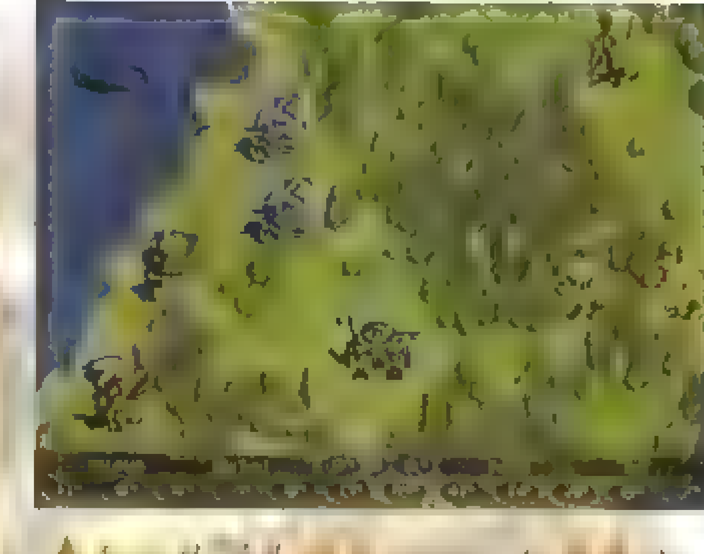
## 突破雲端 遨遊太空深處

想像一下40000年代的外太空，各種族為了爭奪立足之地，便在各星球之間產生衝突，星際之間各種族必需使盡最後力量，變出各種魔法驅退入侵的敵人，好不容易取得一塊地盤，卻又必需到處尋求寶物與修煉魔法以加強種族的發展，玩者所扮演的主角，必需帶領艾爾達人民向黑暗帝國勢力與大自然搏鬥，就像是中古世紀的摩西帶領族人走出埃及，尋找聖地一樣，這就是外太空40000年時的景象。

在外太空40000年代中，世界存在許多種族，其中以艾爾達一族最類似現在的人類，遊戲主角是一個瘦高、皮膚細白、耳尖眼明的酋長，首要任務是帶領族人前往星際的每一個角落，以尋求理想中的一片淨土，遊戲一開始時，您所扮演的酋長需先帶領族人奮力作戰，取得立足之地，然後再歷盡各種險阻關卡的考驗，最後終於引導族人到達理想中的久居之地。

▲[illegible]

▲每一個人物的戰鬥力與符咒功能都不相同



▲[illegible]

▲[illegible]

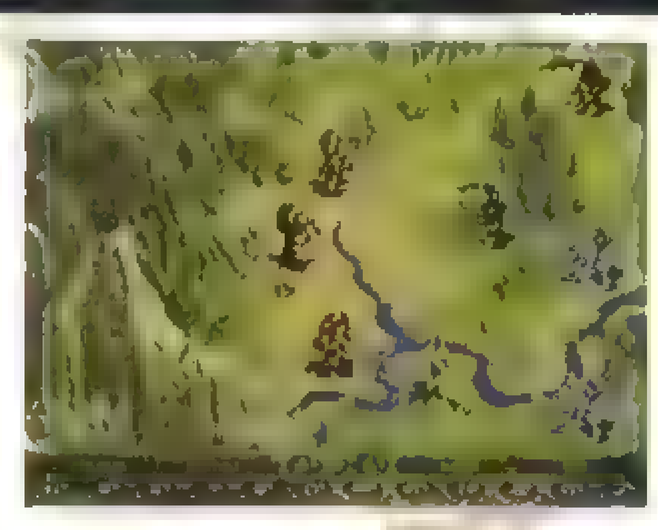
## 特殊的故事驅動關卡

"故事驅動關卡"的特殊設計模式，讓主角極有可能前後遭遇到異族與黑暗帝國的攻擊，黑暗帝國的武力龐大，擁有登陸艇、突擊隊與機器戰士等裝備，至於異形族類的裝備與玩者差不多，您必需運用策略才能勝過對方。

與前作"外太空40000年"系列作品比起來，"艾爾達傳奇"的人物造形清晰許多，因為前作的人物是以60x60點所建構成的，現在的人物則是由130x130點所構成的，所以在新作中，人物的移動、攻擊與摧毀等過程將更為生動鮮明，此外在遊戲過程中，新增的軍隊管理設計更是允許主角升級所屬人物，購買武器與其它更需要的裝備。

遊戲在角色扮演方面的加強，除了經驗值與技術的提升之外，玩者也可以針對自己的人物命名，看著他們提升生命力與戰鬥力，享受更多的成就與樂趣。此外遊戲中還暗藏有許多有趣的東西等待玩者慢慢發掘，例如魔法鎧甲、符咒、古代神器、生化變形人、心理戰術、多層次的技能與每個人物不同的個性等等，"艾爾達傳奇"可以說是策略組合與角色扮演融合為一的成功表現，此款遊戲也必定成為玩者眼中的一顆閃亮明星。

▲[illegible]各有不同



▲外太空[illegible]年的[illegible]人物逼真動人

RITES OF WAR

## 喜愛「夢幻系列」遊戲的玩家們又有福了

披[illegible]

[illegible]

[illegible]容吧！

## 成為世界第一的連鎖披薩屋大亨

玩家可選擇世界地圖上的任何一個城市進行遊戲

遊戲只有一個單純的目的，就是成為世界第一的「連鎖披薩屋大亨」。遊戲一開始可以選擇自訂模式及任務模式兩種遊戲方式進行遊戲，在任務模式中玩家可選擇世界地圖上的任何一個城市進行遊戲，每個城市的競爭對手和過關條件均不相同，不過剛開始最好挑義大利的威尼斯做第一個據點，這裡的對手只有一個而且很善良，民眾消費能力也不錯，比較容易生存，不會一下子就被踢出遊戲。而自訂模式則可以讓玩家自行調整遊戲所有的設定和條件，並可同時和五個對手在全世界展開披薩大戰。另外，擔心無法立刻上手的玩家可以選擇教學模式，可以讓你了解開一家披薩屋的最快途徑。

美國

泰國

埃及

## 快樂又有趣的介面

「夢幻披薩屋」，整個遊戲用大量有趣的圖形做介面，操作起來很容易就能了解選項的功能，於是我們看到一堆爆笑的小人在遊戲中四處遊蕩，逛街吃披薩，還不時抱怨你店內的音樂和桌椅，或是後悔選擇披薩當晚餐，而小人們的情緒都可以從他們腦袋上的思考泡泡中看出，如果想知道更詳細的資料，也可以直接點在小人的身上，畫面會立刻秀出訊息資料，小人們也會出聲回應你。而各形各色的人物如記者、警察、衛生局的官員及每個消費族群，都有其特殊的爆笑造型和語音，十分生動有趣。

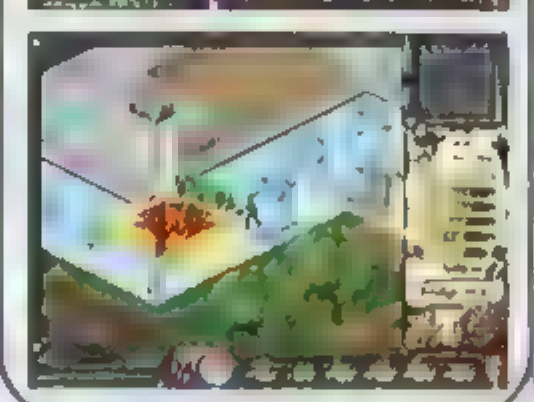
遊戲用大量的圖形做介面



NEW GAMES STATION

# 開工囉！老闆可不是這麼好當的！

人說萬事起頭難，要成為披薩界的霸主，還是得要從頭做起，一開始玩家只是個未經世事的小伙子，懷著滿腔壯志和一點點的資金，展開一段艱辛的創業歷程，遊戲中有大、中小三種店面和倉庫可供租用或購置，當然地點好壞、人潮多寡都會影響租金，不過得到一個好的店面是成功的必要的第一步，大膽的租下吧！接下來要裝潢你的店面，購置設備，這裡有五種等級，每種等級都有數十種的內部設備可供選擇，從最基本的烤爐、桌椅、盆栽，一直到電視、點唱機……，裝潢及設備的好壞將影響客人用餐的情緒，所以，請小心的搭配，再來趕快打電話給人力仲介公司尋找適當的員工吧！



遊戲中有大、中、小三種店面和倉庫可供租用或購置

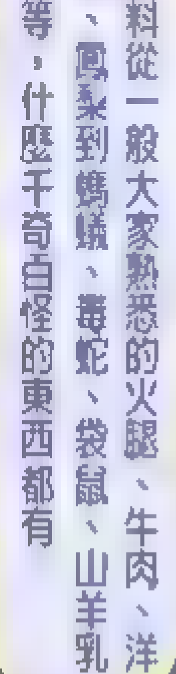
在遊戲中的每個員工都有諸如智慧、勇氣、魅力、廚藝、EQ……等十四種不同的個人屬性，請謹慎的挑選員工，他們將會是你的最佳助力。哦！對了，為了手頭周轉方便，到銀行貸款吧！拿了錢順便到廣告公司去請他們發發傳單，登登報紙，等以後賺了錢還可以拍段電視廣告做做宣傳，畢竟知名度還是打開小店生意的最佳捷徑呷！最後，在激烈的競爭下，別忘了祭出終極絕招—黑手黨（一樣是義大利的特產），舉凡恐嚇、勒索、下毒，甚至炸掉對方的店面，只要花得起銀子，他們都願意為你做任何事的。OK！一切準備就緒，打開門迎接你的第一個客人吧！

義大利的特產—黑手黨

每個員工都有不同的個人屬性

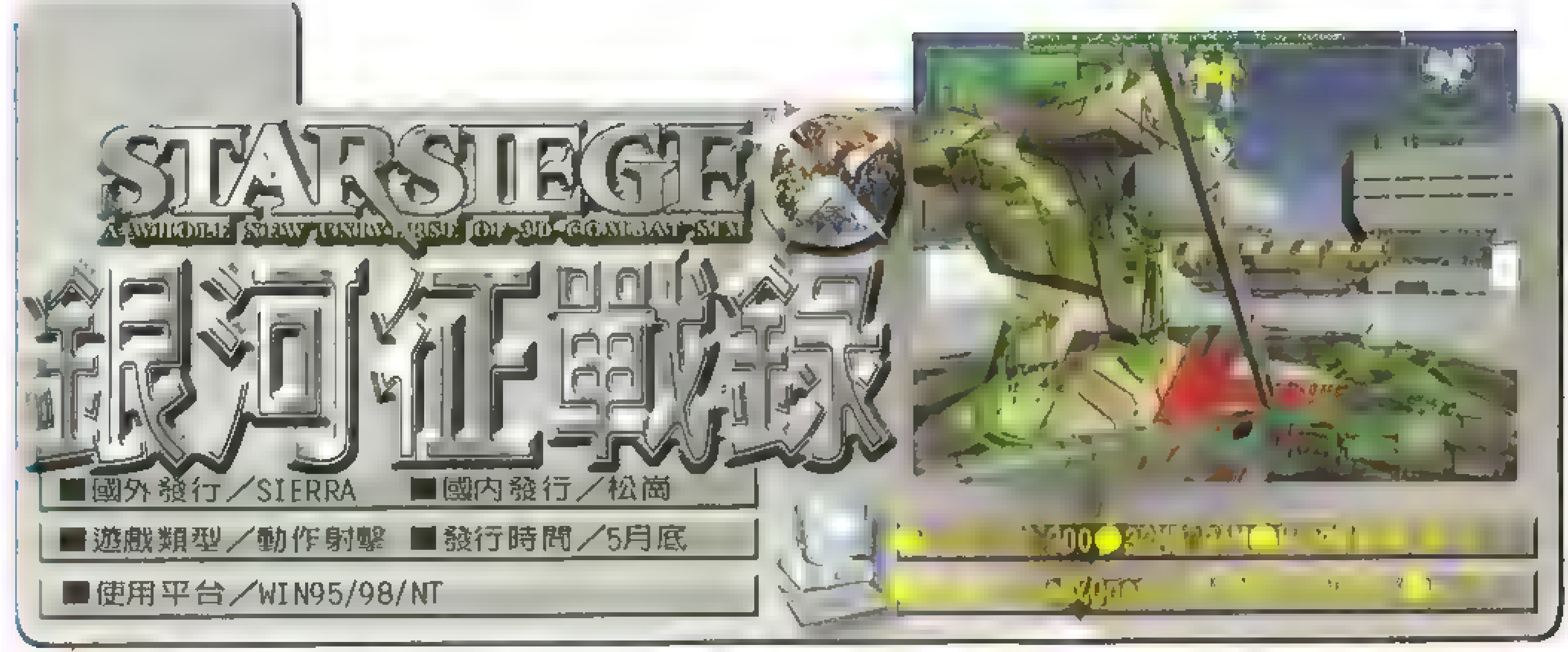
# 設計一套有自己味道的披薩吧！

另外，遊戲中最大的樂趣莫過於自己設計風味特殊的披薩了，遊戲中提供了九種口味三種外型的派皮和近百種的餡料，這樣大概可以組成多少種披薩呢？而材料從一般大家熟悉的火腿、牛肉、洋蔥、鳳梨到螞蟻、毒蛇、袋鼠、山羊乳酪等，千奇百怪的東西都有，各位大廚必須充分發揮你的手藝和創意才能設計出風格特殊又口味獨特的披薩，而做好之後還可以請顧客們來試吃並為你的創作打分數，如果他們吃得眉開眼笑給予高分，不錯！你的菜單又多了一項賺錢的利器。



材料從一般大家熟悉的火腿、牛肉、洋蔥、鳳梨到螞蟻、毒蛇、袋鼠、山羊乳酪等，什麼千奇百怪的東西都有

遊戲提供九種口味三種外型的派皮和近百種的餡料

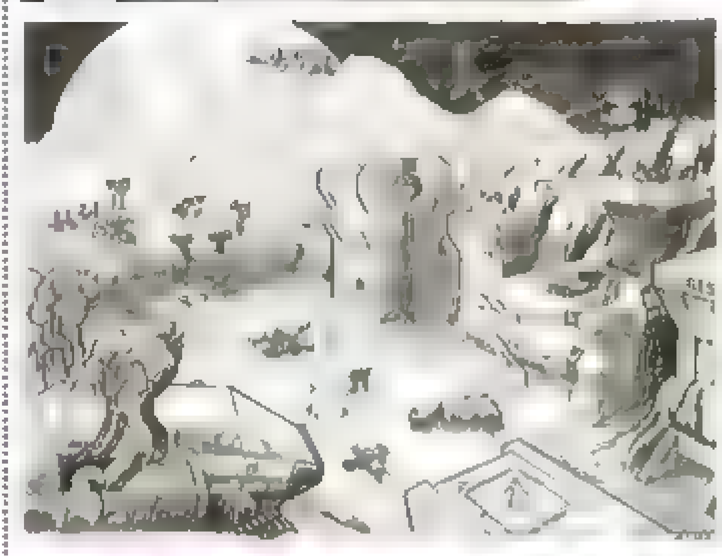



## 重裝機甲決戰紀元

在模擬動作遊戲中，大型機甲模擬遊戲是相當獨特的一個遊戲類型，它融合了模擬遊戲的擬真，又結合了第一人稱動作遊戲的刺激，在市場上獨樹一格。Dynamix公司Earthsiege系列的最終章「銀河征戰錄」(STARSIEGE)、Activision的Heavy Gear II、以及Microprose的Mech warrior3將點燃二十世紀末的機甲爭霸戰！而這場戰役的先鋒部隊，就是「銀河征戰錄」(STARSIEGE)。

「銀河征戰錄」的劇情發生在前一系列Earthsiege的數百年後，對於Pentium世代才接觸遊戲的年輕玩家來說，可能難以了解，Dynamix也考慮到這點，所以劇情的鋪陳，幾乎可以獨立於以往的系列。話說當時統治地球的皇帝，在這顆小藍色的行星建立了強大的軍力以維繫政權，但僅限於母星－地球。然而朝政不修導致水星和火星的殖民地揭竿起義，反抗暴政。帝國最英勇的戰士赫來貝克（Harabec），毅然投效義軍，對抗地球派來的鎮壓軍隊，但命運弄人，他的兄長卡農，卻是鎮壓軍的指揮官，一場兄弟鬩牆的手足悲劇就此展開…隨著故事的進展，在前系列被驅逐的人工智慧PROMETHEUS，趁著帝國內亂，捲土重來率生化機甲Cybird進攻地球，這是一個

*生化機甲雷達手繪稿

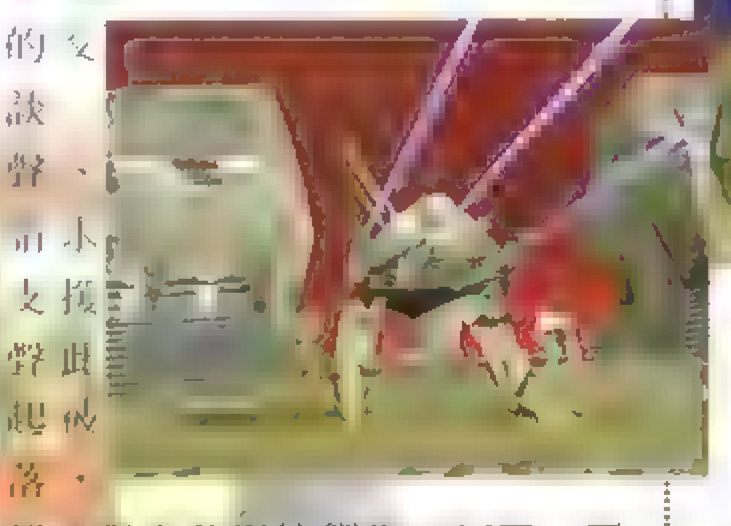

*殖民地手繪稿

危急存亡的關鍵時刻，改變歷史，只有一次機會！

## 高水準的畫面及配樂音效

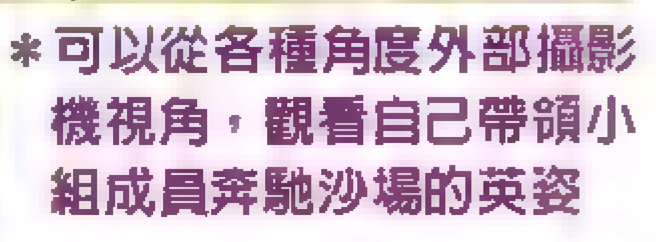
銀河征戰錄中所使用的3D引擎沿用Dynamix近來在美國得獎連連，以壯麗地景著稱的多人連線遊戲Starsiege: Tribes(星海生死鬥)。遊戲畫面在軟體成像就有極佳的表現，並支援Glide及OpenGL規格的3D加速卡。

遊戲可以從各種角度外部攝影機視角，觀看自己帶領小組成員奔馳沙場的英姿享受－隨著武器射向的不同，從外部視角也可以觀察到武器不同的指向，對細節的描述，可說是鉅細靡遺。由於遊戲可供使用的武器有40種之多，各種實體彈藥、雷射光束、能量波、震爆飛彈等效果，在3D加速卡的支援下只有「驚艷」可以形容。在任務執行中，隊友的文…談…聲、…而小…支援…聲此起彼落，



偶而還會聽到他們聊人打屁，那種團隊合作的感覺和一般強調個人主義的射擊遊戲大相逕庭。

遊戲的基本操作界面融合了第一人稱動作遊戲和大型機甲模擬的優點，玩家不需要太多的學習就可以順利操作各式戰甲。

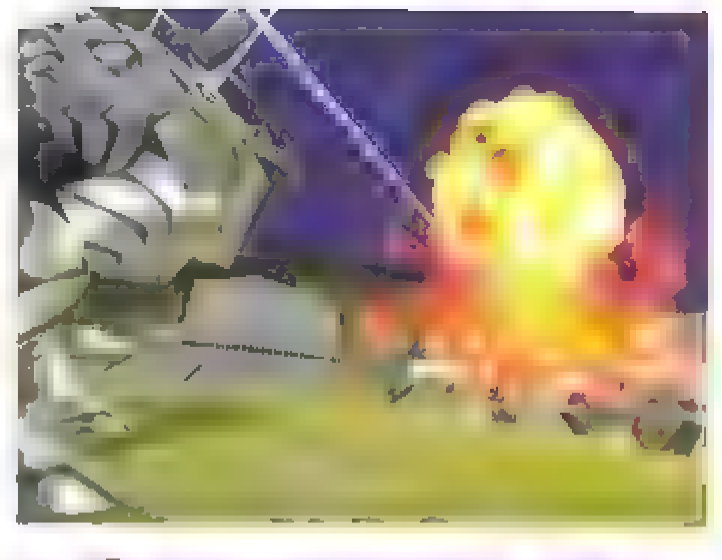

*可以從各種角度外部攝影機視角，觀看自己帶領小組成員奔馳沙場的英姿

遊戲的主要畫面是以抬頭顯示幕的方式呈現。外部戰場和機甲的狀況都以簡單的圖示標明，也可以隨時切換至地圖模式綜觀全局。隊友的群組命令可以用簡單的組合鍵下達，每位隊友都可以接受不同的指令。

## 令人稱道的開放自由度

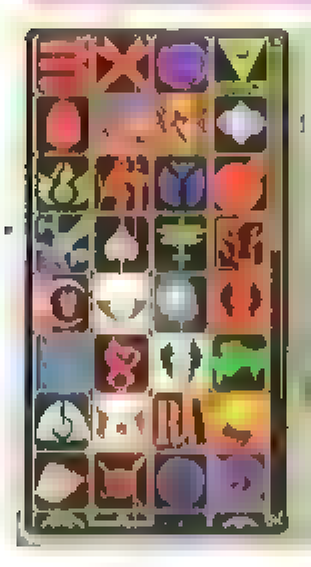
本遊戲最讓人稱道的就是遊戲的自由度。從一開始選擇玩家的肖像、中隊隊徽、乃至每一次出任務所使用的機甲，完全可以由玩家自行挑選，除了這類遊戲常見的人形機甲，遊戲中還提供了坦克供玩家駕駛，更增加了遊戲的變化。

＊能量武器釋放的光跡



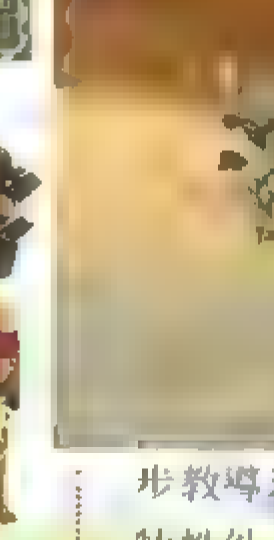
＊重型生化機甲進攻殖民地建築

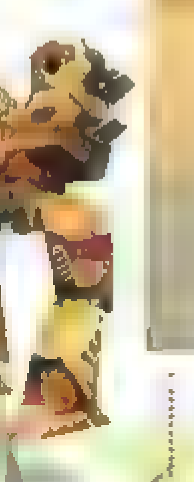
## 不喜歡預設的武器？



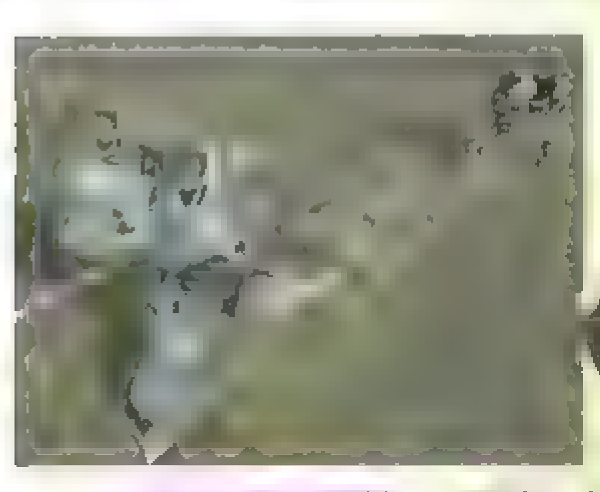
＊選出您中意的隊員隊徽，願榮耀與你同在。

＊玩家自行設計的塗裝





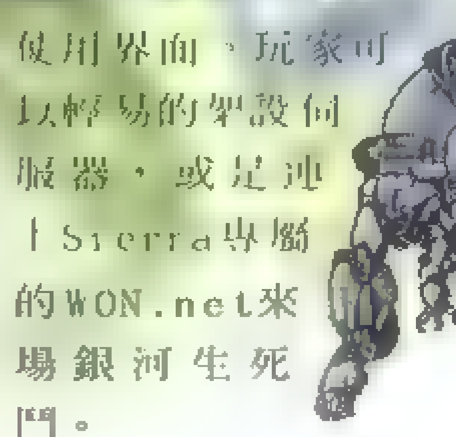
只要你的階級夠，各種更高階的配備，舉凡高能裂解引擎、從戰場拾獲的異星武器，只要符合您的機甲規格，都是提升戰鬥值的最佳選擇，完成任務的方法也隨著你使用機甲的種類而改變。抬頭顯示幕上的儀表也可以隨個人喜好變更，也可以自行設定武器連發的組合：遠距離時使用導向飛彈的組合；近距離纏鬥時重機槍和能量武器就是最好的搭配，有些機甲可以同時使用六種武器，想像一下它強大的威力吧！官階累積到一定的程度，你就可以開始招募隊友，進行小組聯合作戰，最多可招募三名隊友。每完成一個任務，隊員的官階也會跟著成長！隨著不同的作戰環境，更可更換自己中隊的塗裝。除了遊戲提供的各種迷彩外，網路上也有不少機甲迷設計了十分勁爆的塗裝，值得下載。

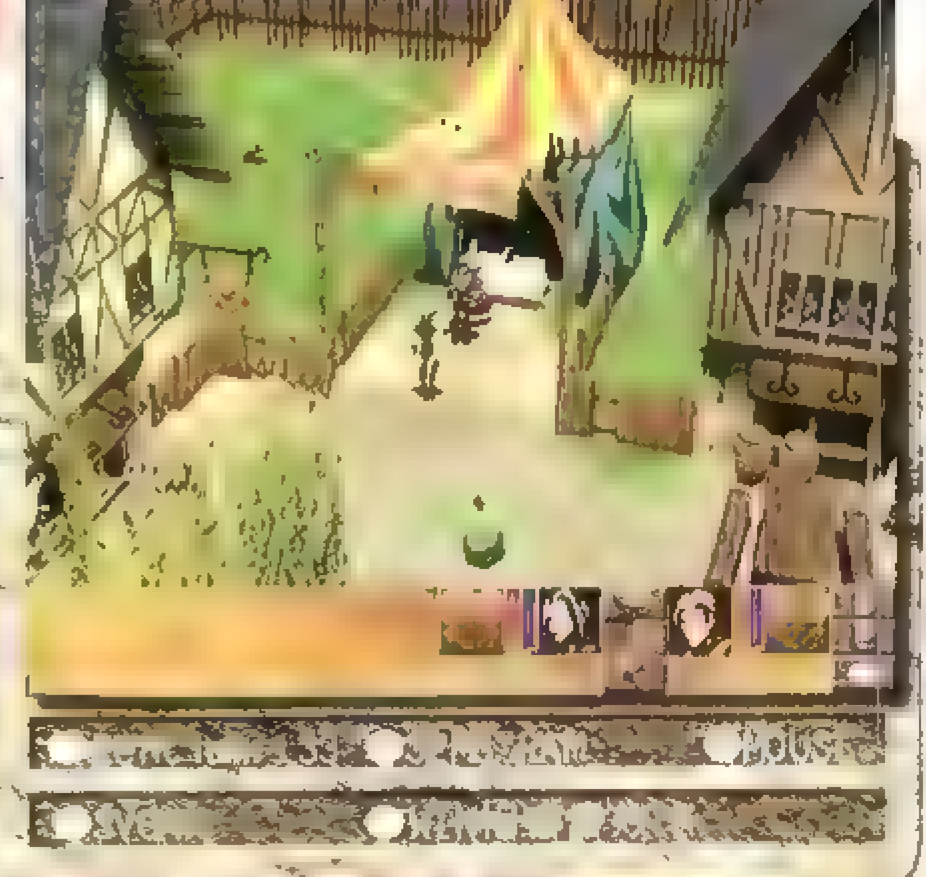


＊各種實體彈藥、雷射光束等效果，只有用「驚豔」兩字可以形容。

為了讓玩家能夠更深入「銀河征戰錄」的世界，Dynamix特別在遊戲手冊下了極大的工夫。除了駕駛員操作指引，一步步教導玩家熟悉使用界面及遊戲特性外，另外還附了一本百餘頁的全彩編年史，不但詳細述說銀河衝突的點點滴滴，更將敵我雙方所有的機甲部隊戰場諸元，鉅細靡遺的徹底解析。在台灣發售的版本也將忠實保留原版的精緻手冊。

在多人連線遊戲上，玩家連上[illegible]後，啟動遊戲只要[illegible]，就可以在網路[illegible]可以加入的機甲戰場，可說是相當友善的多人連線使用界面。玩家可以輕易的架設伺服器，或是連上Sierra專屬的WON.net來場銀河生死鬥。





## 超強的任務產生器

▲兩位主角結伴一起冒險

本文為玩家介紹的滅魔群英（Dark Stone，暫譯）是由歐洲著名的遊戲設計公司Delphine所製作的角色扮演遊戲，在遊戲中玩家必須同時帶領兩位英雄，完成蒐集七顆神秘水晶，並積聚神奇法力，來達成征服兇殘惡龍的艱鉅任務。

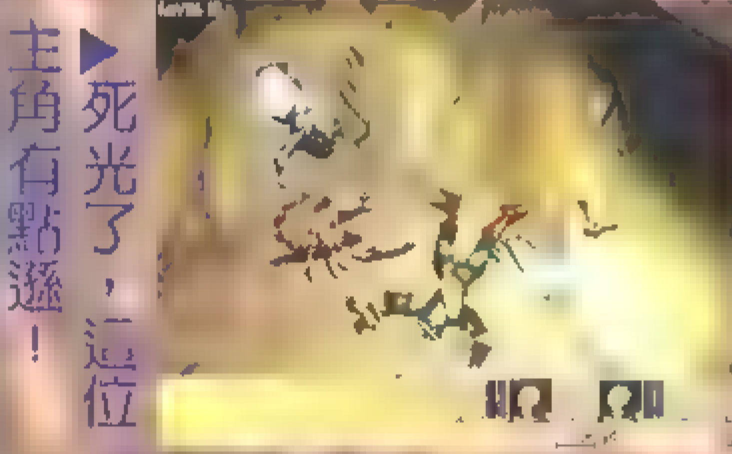
設計公司利用自行研發的任務產生器，創造了三十二道令人喪膽的地城供玩家冒險，更值得驕傲的是，在這些地城中沒有一座是重複的；另外，優異的即時光影與分子效果，再加上殘忍的怪獸，以及令玩家精神為之一振的武器及魔法，使得滅魔群英讓你玩上十遍也不厭倦。或許玩家會以為這又是另一套暗黑破壞神類型的遊戲，但詳究之下絕對是有差別的，遊戲中有可供玩家自己操作的手動鏡頭，可以360度變換視角，這項設計將使得冒險「更有創意」。

▲遊戲的操作介面

◀以法術對決

▶難纏的對手

## 可隨時更換角色



▶死光了，這位主角有點遜！

在怪物方面，除了有玩家已經看膩的殭屍及骷髏外，設計師還加入一些玩家可能在其它遊戲中沒有看過的怪物，包括成群的黃蜂、有毒的蜘蛛和蠍子、笨重的吃人魔、配備十字弓（能發出閃電）的骷髏隊長、大魔頭黑暗王子（會突然在空中出現，施展致命的法術後再消失）等。

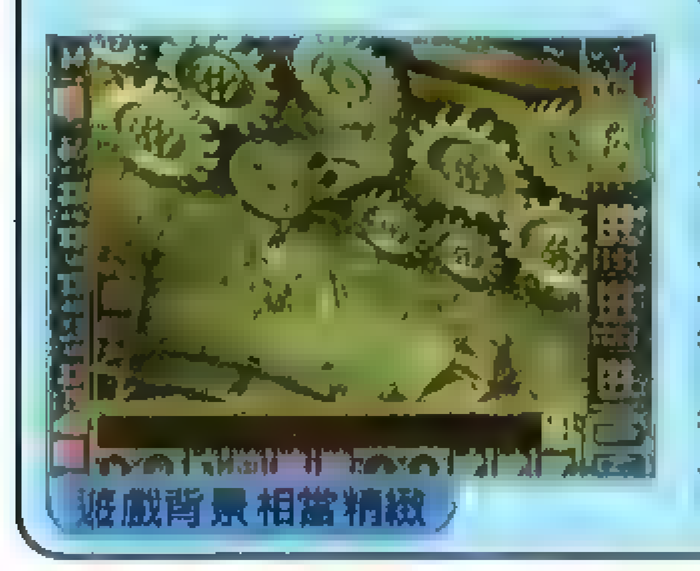
遊戲中的即時光源完美地搭配22種武器與32種法術，其特效不亞於暗黑破壞神，而玩家可扮演的角色有八位，分別組成四組，包括巫師、遊俠、刺客、魔法師、牧師、僧侶、亞馬遜女戰士等，角色的狀態共分敏捷度、力量、法力、與生命力；在進行遊戲時基本上是兩人一組，但玩家只能控制其中一位，另一位角色則會自動迎敵；值得一提的是，玩家在遊戲進行中可利用隨時更換角色的方式來應付各種狀況，這也是它和暗黑破壞神系列遊戲不一樣的地方。

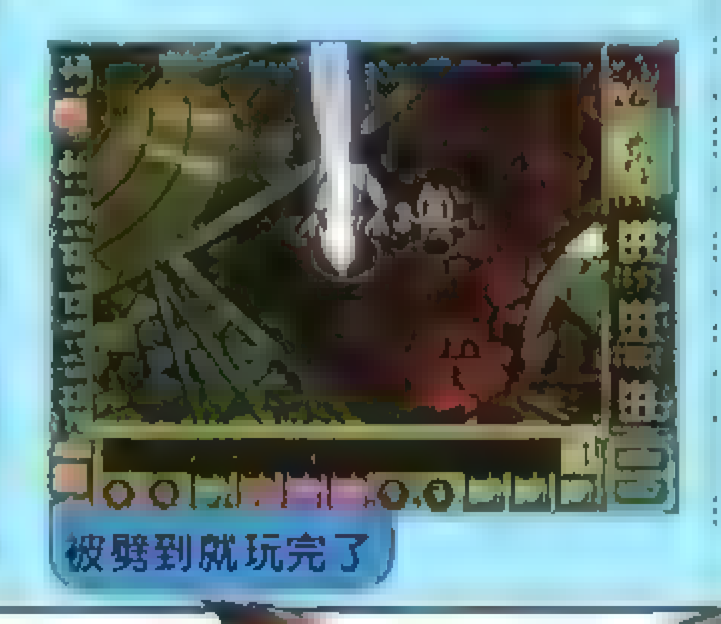
▼生死決鬥

# 魔幻大地

## 邪惡版的柏德之門

Black Isle繼柏德之門後，將於暑假推出同樣以TSR為主的魔幻大地（Planescape：Torment，暫譯），而這套遊戲也被評論家認為是柏德之門的「邪惡版」。玩家在魔幻大地裡扮演一名已經活了萬年的無名氏（Nameless），但當玩家在遊戲中見到他時，他已經失憶。他萬年來所交往過的朋友與面對過的敵人，包括一些目前仍健在的人，對這名無名氏而言，都是個謎。


遊戲背景相當精緻

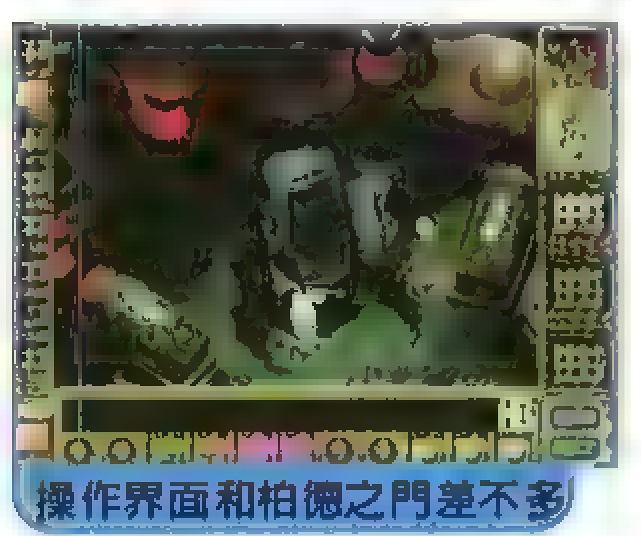

被劈到就玩完了

據Black Isle表示，遊戲計劃在各個階段將有十名角色加入隊伍中，每個角色都相當獨特，包括說話尖酸刻薄到能致人於死的Mort、嚴守清規戒律的女妖Fall-From-Grace、正義感特別強烈且關心別人甚至超過關心自己的Bhailor等。

遊戲會依不同的NPC在玩家的隊伍中而改變劇情，進而進入另一個次情節中；更有趣的是，每個角色都有個自的使命，一旦玩家下了與NPC不合的決定之後，NPC就會離開隊伍，例如，若玩家不明究理便殺了一個無辜者，喜歡和人賭感情的Bhailor就會離開您。

## 充滿劍與魔法的世界

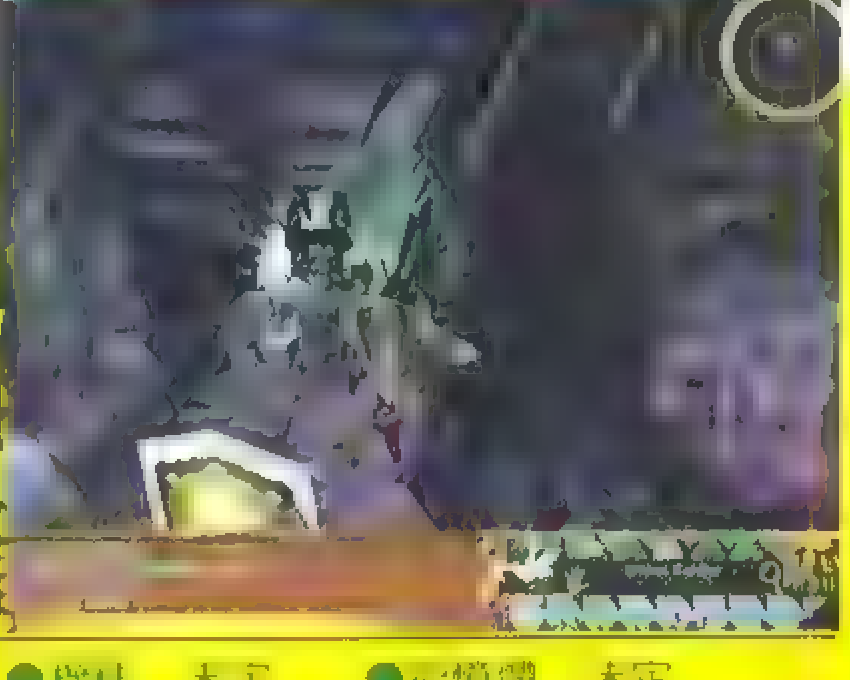
與其它啟示錄式遊戲劇情不一樣的是，魔幻大地不是以不久的將來為故事背景，它不以紐約、東京或者有空中警察巡邏的都市、或是以地下鐵佈滿變種人來建構遊戲，相反地，它以傳統的劍和巫術來架構遊戲。事實上，魔幻大地在某方面是一個非常典型的幻想式RPG，是一個充滿標準的魔術、法術與TSR衍生型排列（守法／中立／混亂、善良／中立／邪惡）的遊戲。


操作界面和柏德之門差不多

就遊戲的外觀與戰鬥而言，其實與柏德之門差不多，不同的是，遊戲的冒險地點只有80多個，比柏德之門的150個少了很多，但各地點的面積則比較大；另外，角色的樣子與環境背景也比柏德之門細緻，特別是遊戲裡出現的透明效果（translucent）與背景動畫。

神殿的一景

準備與敵人決戰！



■國外發行／微軟　■國內發行／台灣微軟
■遊戲類型／線上RPG　■使用平台／WIN95/98
■發行時間／未定

●機種　未定　●記憶體　未定
●WIN相容音效卡　●SVGA　●MOUSE

## 多台連線主機伺候您！

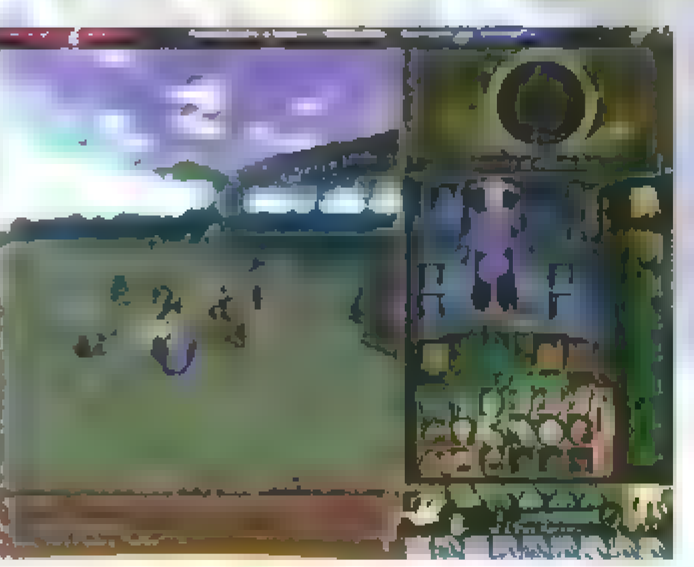
微軟[illegible]提供多人[illegible]遊戲網站MSN Gaming Zone[illegible]已突破百萬人，締造不凡的成就後，該公司目前也準備推出和Origin線上創世紀及Sony線上人探索（EverQuest暫譯）一樣的大型多人連線遊戲－亞瑟倫的召喚（Asheron's Call暫譯），而且是一套3D環境、第一及第三人稱角色扮演遊戲，但玩家必須付月租費才能上網連線，國外價格約每月10美元。據初步了解，設計公司Turbine表示「動態平行載入」（dynamic load balancing）是遊戲的賣點之一。所謂「動態平行載入」代表遊戲會自動把各地玩家所載入的遊戲分配至多台伺服機上，玩家不必在遊戲前選擇架在那一台伺服主機！

▲以法術自我療傷！

## 龐大的遊戲世界

本遊戲會將遊戲的世界放在一個單一的龐大區域內（約24 x 24英哩），這點和線上大探索把遊戲世界分割成數個區域，放在數個伺服機內的做法有很大的差異。設計師Toby表示：「玩家不會因地點轉換而必須將遊戲停頓。遊戲的世界非常大，有高山、沼澤、湖泊、森林、地城、沙漠及冰河等著你探索。」微軟還表示，遊戲的劇情極富原創性，玩家將和造型獨特的3D生物遭遇。另外，遊戲還有一個特點值得在此與玩家分享：一名玩家可以徵募數名不同的玩家，最後可以得到一個金字塔型的力量隊伍（由最上層的玩家與最低層的玩家組成），您的追隨者會效忠你，讓你不斷增加力量與能力。

此外，玩家可以設定角色的外貌，包括一種族群的容貌、臉部表情、特徵和衣服樣式等。遊戲裡的角色系統十分細緻，共有六種角色屬性及二十種技能。至於法術系統的設計也十分不一樣，法術的力量會被分配到知道如何行使魔法者身上。這項設計讓施法不再是揮動武器抗敵的另一種選擇，施法在遊戲中已另成為一種勾心鬥角的樂趣。

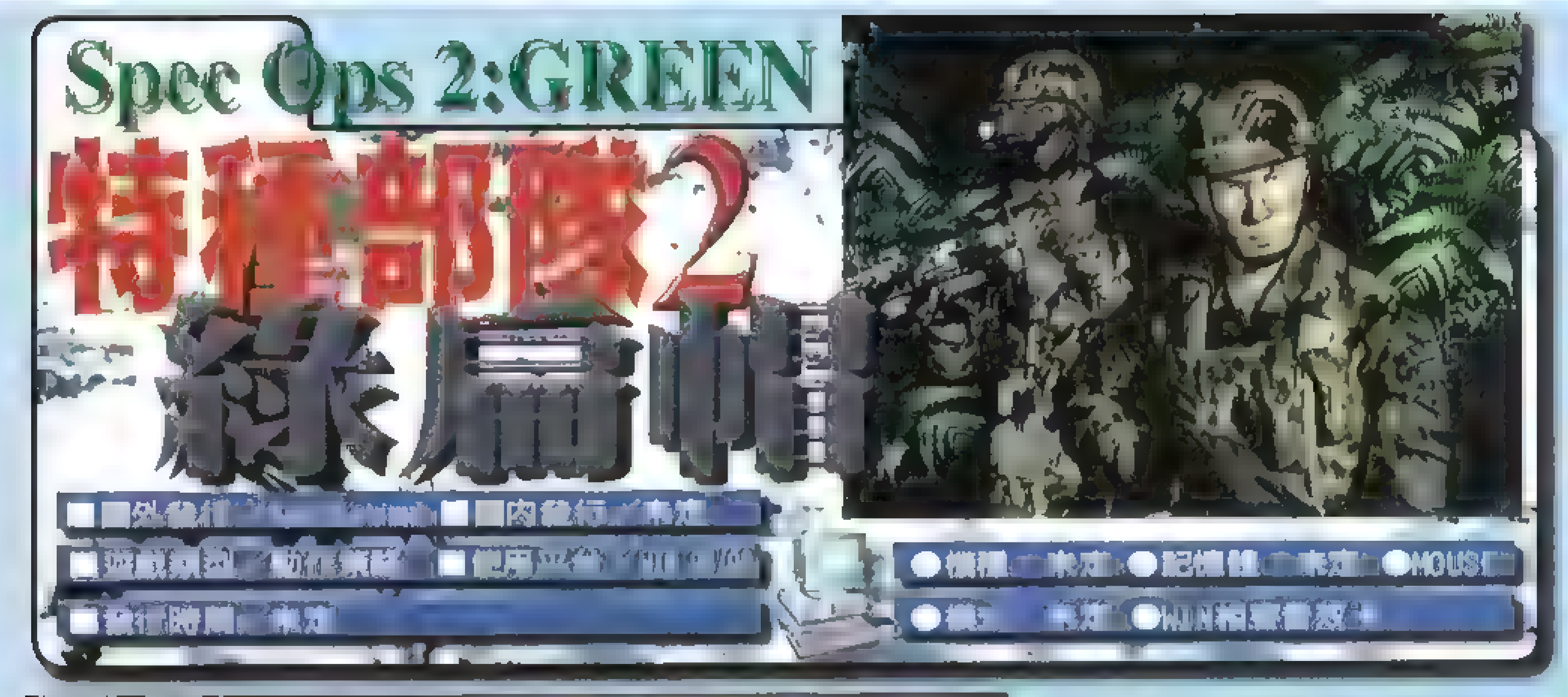


▲查看角色有什麼裝備

▲以法術抗敵！

▲遊戲的雪景

NEW GAMES STATION




## 綠扁帽[illegible]

Zombie的設計群目前正傾全力製作特種部隊二：綠扁帽(Spec Ops 2:Green Berets)，製作人Mark Long指出，這套續集遊戲將再度採用Zombie專屬的Viper遊戲引擎設計，但故事架構則以美軍精英部隊綠扁帽為主。有趣的是，遊戲不以描述綠扁帽在越南叢林及稻田的戰鬥動績為主，相反地，它把遊戲的背景移到現在，讓綠扁帽在日逃迪戰爭中心、印度、北韓、泰國、南極洲及德國執行任務。

與第一代不同的是，特種部隊二新增了所謂「秘密模式」(stealth mode)，主要是把敵人和玩家所面對的相對方向列入考慮，同時也把任何鄰近的光源列入計算之中。玩家能夠射掉電燈，或者其它妨礙行動的光源，來減少被偵測出行動的機率。另外，遊戲還新增了許多新武器及裝備，目前已知的新玩意包括刺刀、鐵絲剪、火焰彈、鋁熱劑手榴彈、指南針、50口徑狙擊槍、卡爾卡斯塔夫無後座力火箭筒等；專門用於近距離戰鬥的武器部份會加上雷射瞄準裝置，讓玩這套遊戲十足像是參加一項真實的特別行動。

▲ [illegible]作戰仍是遊戲的[illegible]

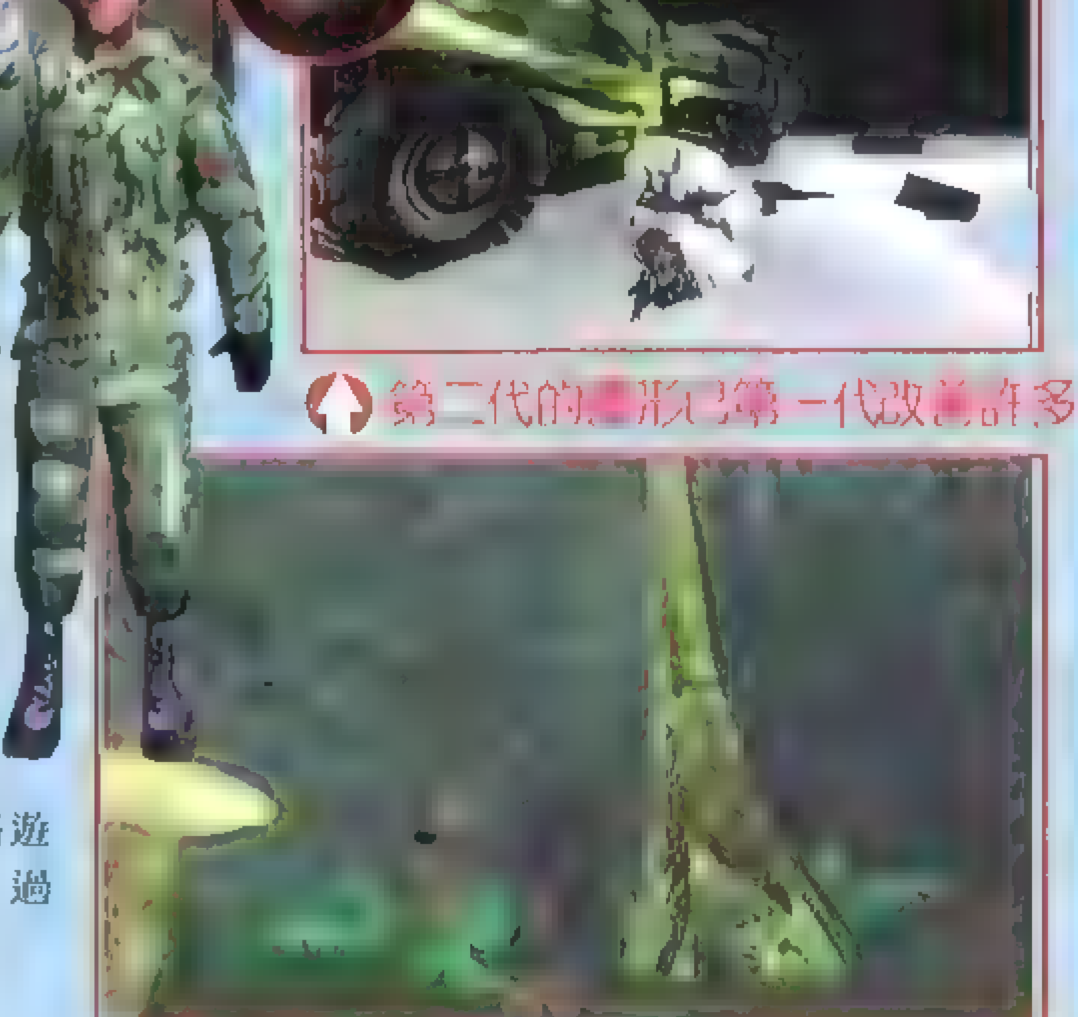
▲ 綠[illegible]在港口執行任務

隊員的臉部表情比第一代更逼真 ▶

## 角色的動作更多樣化

設計師在綠扁帽中設計了比第一代更細緻的室內環境，劇中的角色外貌也比第一代更生動活潑；角色也多了臉部的表情，不再讓人感覺這些人物簡直像個木頭。此外，建立隊伍的元件(component)和攻擊／受傷／復元模式也比前作詳細，將會將角色那個部位受傷及復元情況如何發展列入計算。

據了解，設計師也發展了一些新的角色能力，包括手及手臂能做出信號，以及用刀子暗殺等能力。另外，角色將可以攀越障礙；能跳上跳下；能利用繩索爬上爬下；甚至操作機關槍等。設計師補充說，遊戲在某些關卡裡允許玩家控制四名以上的隊員，這點絕對讓喜歡動作策略遊戲的玩家大呼過癮。

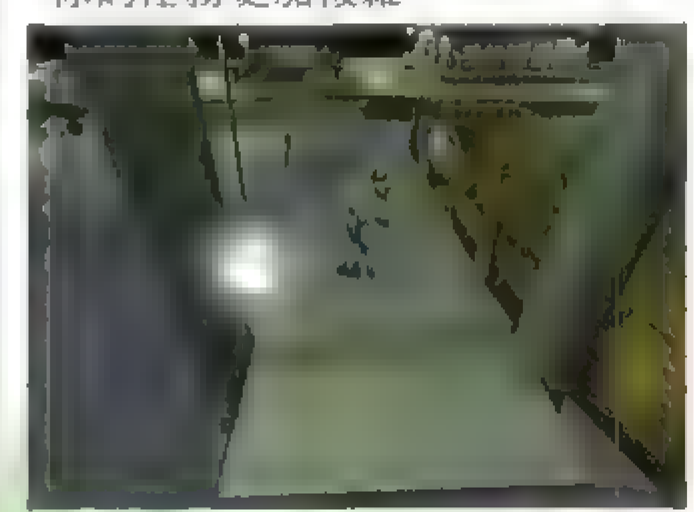


▲ 第二代的[illegible]形已[illegible]第一代改善許多

## 各擅勝場的角色

故事的背景是一名叫做Joseph的魔法師，在年輕時為了阻擋強盜劫奪他的村落，曾擅自用魔法召喚一名十惡不赦的惡魔來幫忙。很不幸地，惡魔反而將村子摧毀。悲痛不可抑遏的Joseph自此便過著離群索居的生活，並且試著將自己的法力封塵。和人們所熟悉的英雄故事一樣，Joseph無法永久過著隱居俗世的生活，因為世界仍等待著他來拯救。現在，他必須勇敢面對過去，取得數項神奇的上古法器，履行恆古的預言，魔法至尊（SUMMONER，暫譯）的精彩冒險旅程便由此揭開。

在Joseph的旅程中，有三個可加入隊伍的角色，分別是具盜賊身份的Flece、戰士身份的Jekhar與善於使用法術的Rosalind。每一個角色都有自己的任務，因此，這些角色將使你的任務更加複雜。



▲燈光效果毫不做作

魔法至尊是一款視角由上俯瞰至下、純3D環境的角色扮演遊戲。其中不乏動態光影、分子效果及逼真的動畫。除了支援多達四人的連線共玩（區域、網際、數據機連線）外，本遊戲還將搬上已提供太空縱橫及天旋地轉二連線舞台的Parallax Online，讓全球玩家共同進行難忘的冒險。

## 研習六大派系的法術

魔法至尊的故事背景共實是受亞洲歷史及神話所影響，它是受到「中國帝朝下的神秘社會、巴比倫的聖經故事、十五世紀的威尼斯政府、和封建政體下的宮廷鬥爭等」所啓發，因此，故事內容相當多樣化。遊戲基本上是一個RPG，玩家可以在整個遊戲的過程裡，可以同時控制四名角色，此外，遊戲還會提供一名NPC加入您的隊伍。如果你喜歡單槍匹馬，也可以從頭到尾獨自接受挑戰。另外，各角色也可以經由設定的過程，來界定他們的行為。角色的發展是採技能制，而法術則採派系制。遊戲共提供六大派系的法術供玩家學習，分別是光明、黑暗、治療、占卜、火術與冰術等。

▲遊戲的成員可以變換

▲這個地點有千佛洞的影子

▲Joseph的草圖

# ULTRA FIGHTER 空襲未來

■國外發行／iMagic Interactive
■國內發行／協和國際 ■遊戲類型／動作射擊
■使用平台／WIN95/98 ■發行時間／5月



## 二十六世紀的天空，等你搶先征服！

◀故事發生在26世紀的未來基地

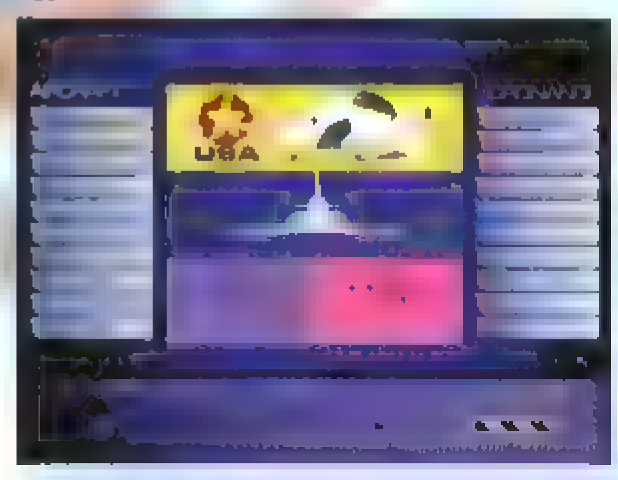
遊戲的故事起於世界石油資源耗盡之後的二十六世紀，許多傳統的超強國家從時代的巨輪中消失，地球從此出現了新的世界秩序。那些老舊、需要大量石油的昔日機器，現在已經無用武之地了，並且被新的戰爭武器替代。所謂「新的戰爭武器」指的便是電子噴射機《終極戰鷹》(Ultra Fighters)，這些輕型戰機與轟炸機並不用古老、燃燒油量的傳統引擎，而是擁有二十六世紀最先進的感應器與航空儀器。在這個電子噴射機的時代，空戰隨時可能在你身邊展開！

「空襲未來」的遊戲世界，提供了從菜鳥到老手都合適的訓練任務，包括單一任務關卡與完整的戰役。玩家選擇單人遊戲時，必須以傭兵的身分加入義軍的行列，參與所羅門群島的戰役。在充滿未來科幻色彩的城市、發電廠、船艦或港口，甚至超音速火車上，展開攻擊或防衛戰。而遊戲最終的目的，就是要對抗嚴苛暴政的Zindo帝國。藉由殲滅敵人與成功完成任務，來提高自己的名聲與財富。等到自己的財富已經累積到一定程度時，還可以用賺的錢購買更傑出的機種，或提升裝備。

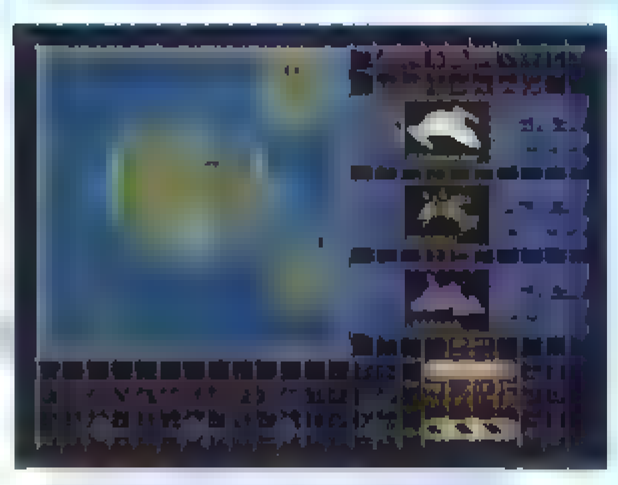
▼詳實的故事背景設定

除了單人遊戲以外，空襲未來的遊戲模式還有單機對戰、多人區域網路對戰等模式。玩家可以選擇自己中意的戰機機種，與對手進行對抗。

在遊戲畫面方面，「空襲未來」使用Direct3D技術，並強化材質貼圖、透明化等效果，讓飛行畫面更有看頭。同時也支援最新的3D加速卡，有助於提升遊戲進行的順暢度。一般來說，飛行模擬類遊戲一直有固定的支持群，然而架構在未來方面的飛行模擬遊戲並不多見，加上「空襲未來」更在遊戲中加入對戰、升級的概念，玩家將可體驗一種另類的飛行射擊快感。現在就登上《終極戰鷹》，準備「空襲未來」吧！

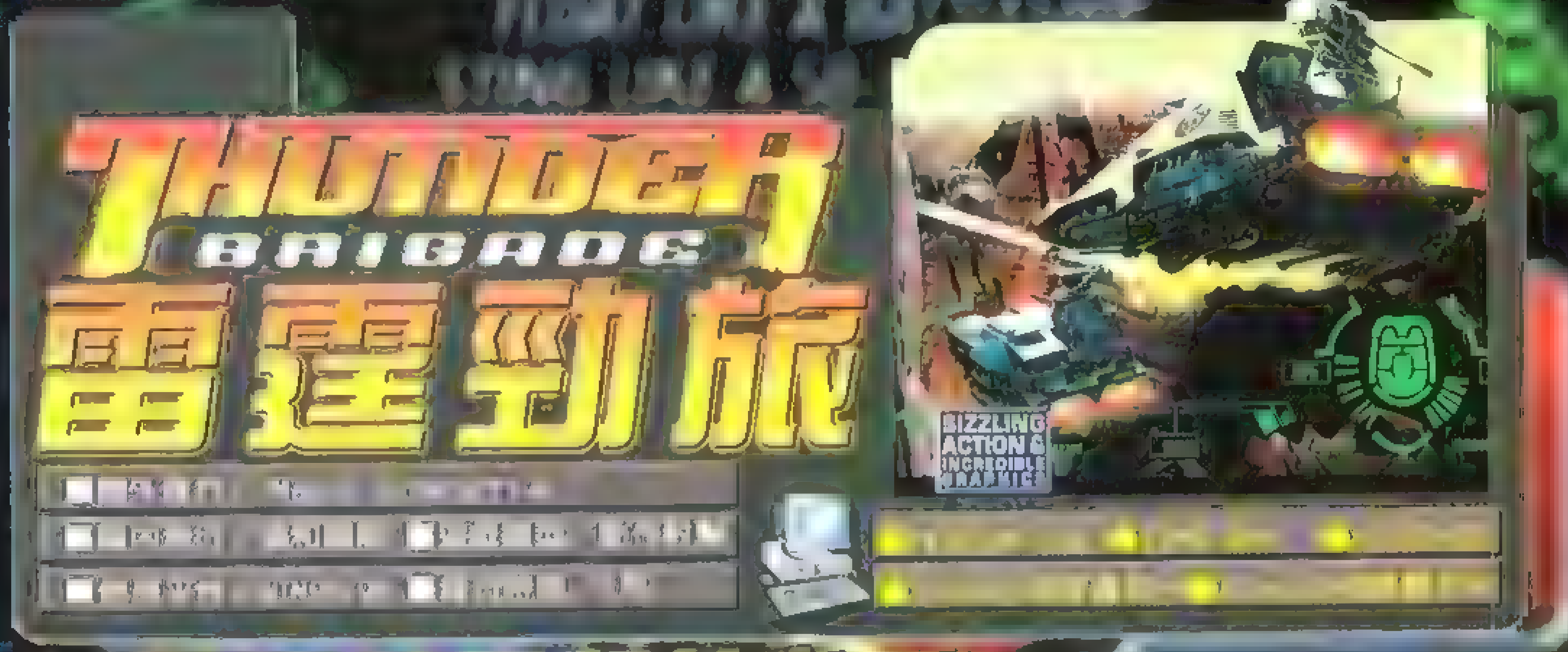


▲各型戰機都可以自行調整

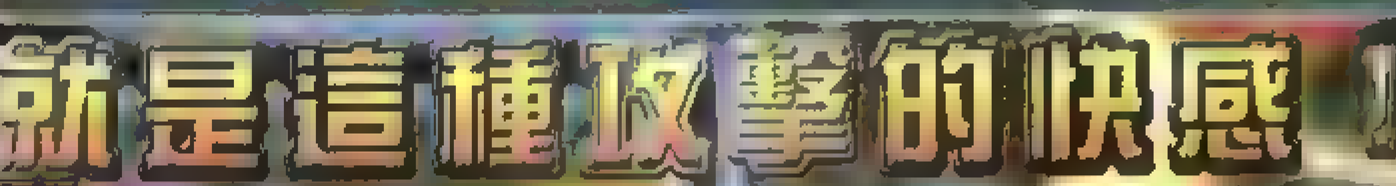


▲展開多人連線大戰吧！

▲駕著Ultra Fighter飛上天際吧！




# 雷霆勁旅




## 就是這種攻擊的快感！

▲漫天烽火，敵著用血鑄的…

想…的作戰…改造…勁旅…

▲從任務簡報中，可以清楚地了解行動目的

▲精采的片頭動畫

玩家們將進入令人震撼的三十個…這場跨星際的大戰，發生…衛星上，並且包含了好幾種與電腦進行遊戲的模式，挑戰技巧的訓練模式…的快速行動…以及撲…戰役模式…在區域網路上，還可以同時有16個玩家一起廝殺，在Internet上…

## 可自行編輯場景

▲…可變換，背景也…

透過內建的任務編輯器，無論是單人關卡或多人場景，都可以完全自前調整…

…這個簡單易用的編輯器，將帶給你更大的遊戲樂趣！

…動作射擊類的遊戲以往都是遊樂器的天下，直到電腦的硬體大幅進步之後，效果已經相當不錯，而「雷霆勁旅」在各方面都有一定水準的表現，畫面採用Fractal/Voxel技術貼圖，玩家彷彿身歷其境，再加上需求配備不需太高，操作又簡單，即使平時沒玩遊戲，只是想打發…朋友也很值得一試。

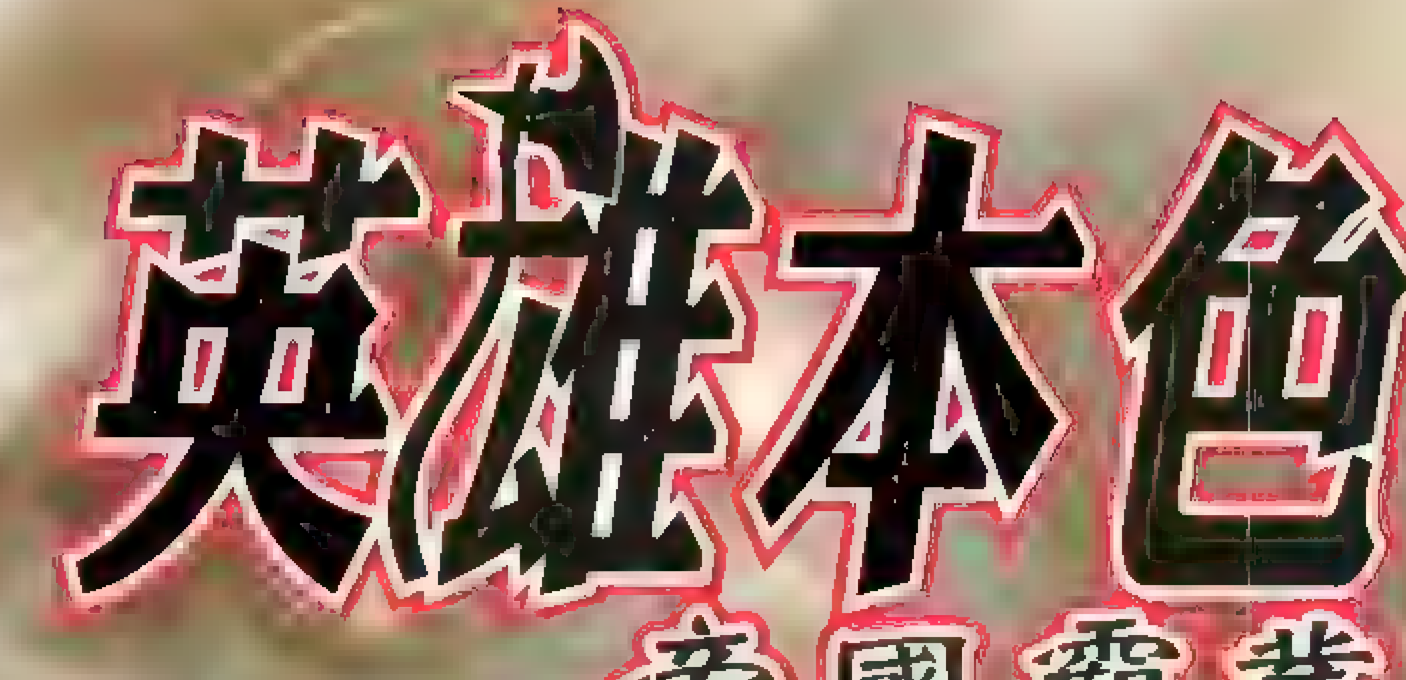
**自力研發**

選擇好地段！
挑選好店長！
自己裝潢店面！
決定陳列擺設！
訂好產品價格！
制定促銷策略！
特殊節日的特惠！
是否惡意攻擊對手？
要不要再開分店？
到網站上補新貨！
建立你的連鎖王國！

經營你的連鎖王國

# 7月1日 全國150,000店 募集開始!!

www.yousee.net PC GAME



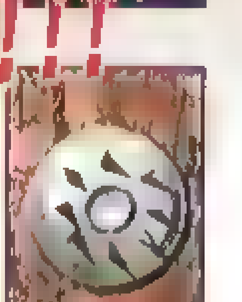

戰爭是停止戰爭的唯一方法

11個國家互相爭奪統治霸權
大陸上一片混亂
能平息這場紛爭的人
除了你 還有誰??

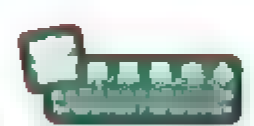
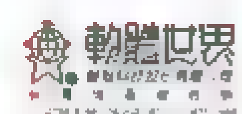
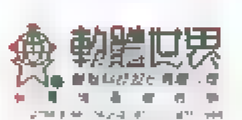
考驗你的智慧，
運用各種戰術進行攻防戰略
回合制的戰略遊戲
考驗你運籌帷幄的能力

進攻防守的藝術

「口袋戰術」與「反口袋戰術」的運用



裝備你的士兵! 披掛你的戰馬! 奔赴上沙場!!!

7月1日 全國150,000店 募集開始!!

自己裝潢店面!

訂好產品價格!

制定宣傳策略!

特殊節日的特賣!

是不是要開分店?

建立你的連鎖王國!

www.yousee.net

# 富峰群日報

FULLSOFT DAILY NEWS

富峰群日報　中華民國八十八年六月二十日　星期日

## 百慕達空難事故，救難隊已放棄

### 搜尋任務已超過半個月，仍有六人蹤影

【外電報導】百慕達空難發生至今已超過半個月，搜救大隊也在茫茫大海中搜索了半個多月，搜救大隊昨天招開記者會，宣佈決定放棄搜尋，隊長劉柏園表示，經過半個多月時間的搜索工作，大隊已經竭盡全力了，搜救工作又因氣候、海流等因素，並不十分順利，至今爲止失蹤的六位乘客仍無法尋獲，但因各種因素，必須停止繼續搜救工作，大隊也感到相當遺憾。對於失蹤的六位乘客，航空公司表示將賠償家屬，金額將不低於往例，航空公司以此表示負責及歉意。

### 警告逃夫

林輝源

見此報請速與妻子連絡，既往不咎，若蓄意逃避，法院中見。

### 要創業嗎？

賺大錢

募集中

TEL:(02)1

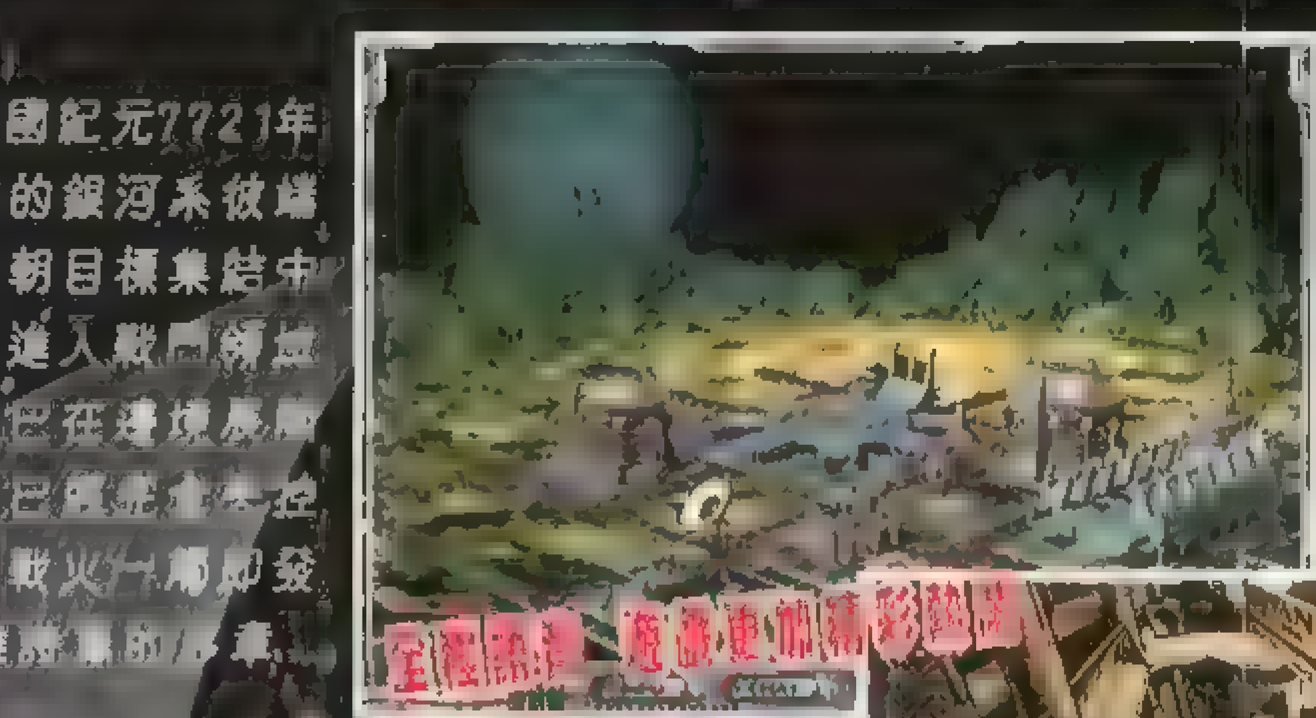
## 便利商店七月一日轟動上市　加盟募集中

娛樂市場新記錄　未上市預約已破五萬套

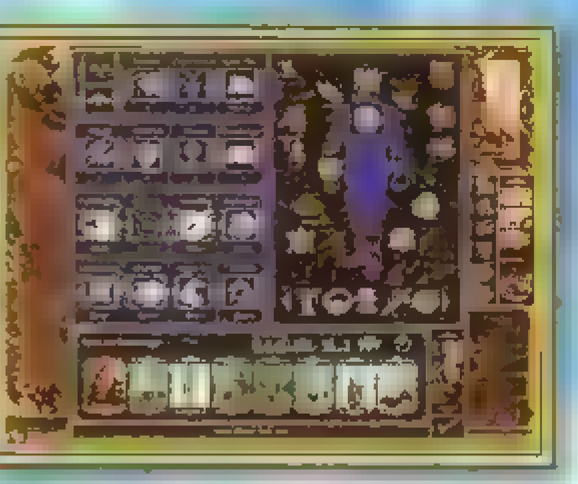
6月13日上市

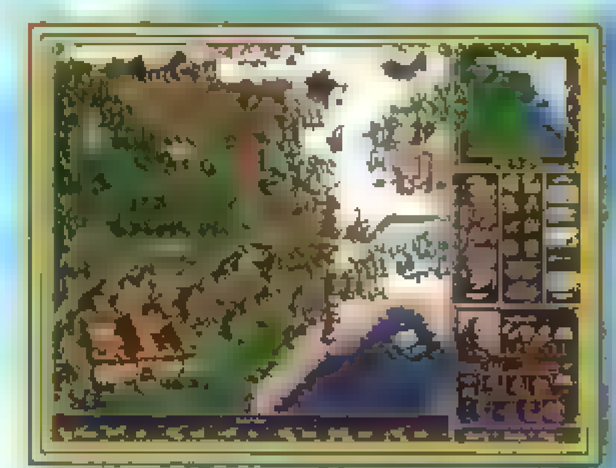
# 銀河帝國傳説

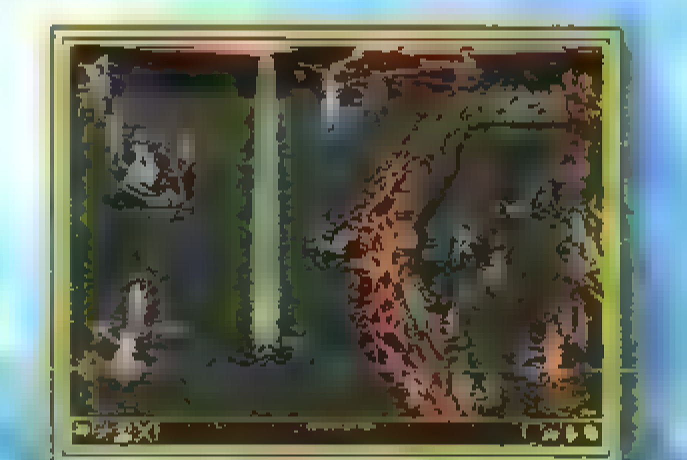
同盟曆6890年,帝國紀元7721年
在陰暗深遠的銀河系彼端
帝國皇家艦隊正由各殖民惑星高速的朝目標集結中
自由星群同盟的集團艦隊也快速的進入戰鬥領域
雙方兵力空前的對峙局面已在邊境展開
情況已瀕臨失控
戰火一觸即發
而 [illegible]



豐富變化的戰鬥系統


完善的人物資訊介面


全新3D環境高解析的高彩表現


8個獨特的城鎮跟城堡

全美十大連線遊戲

機槍、手榴彈、火箭筒、迫擊砲、狙擊槍、地雷、放大鏡
瓦斯火焰罐、火焰槍、定時炸彈、空中支援轟炸、運輸車

簡易上手火拼鉅作

傘兵空降支援、坦克、吉普車、運輸快艇、板手工具、相機
自動步槍、間諜眼鏡、M80、防護衣、醫護箱、武裝運輸車

# 玩具2奇兵

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™

## 真實世界之家庭戰場

走出手動世界　進入虛擬國度　享受真正的遊戲樂趣

- 作業系統Windows 95/98
- CPU Intel Pentium 90MHz
- 記憶體 16MB
- 硬碟空間 150MB
- 光碟機 4倍速
- 支援各式連線對戰

3DO™

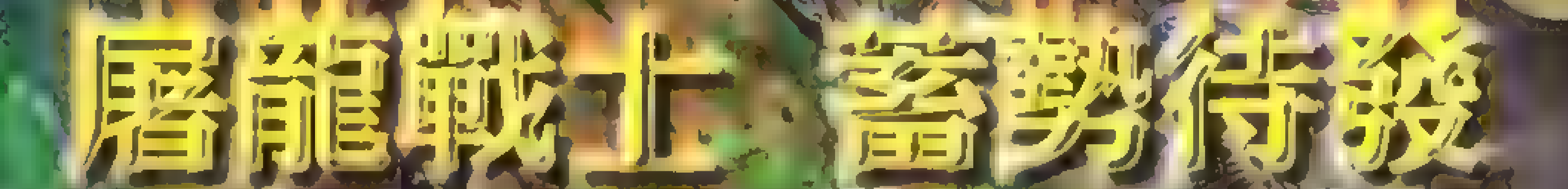
歐樂影視國際股份有限公司
台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291
http://www.playerhouse.com.tw

# 魔法門

Might and Magic VII

FOR

血與榮耀的聖戰



歡樂影視國際股份有限公司
台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291
http://www.playerhouse.com.tw

NEW WORLD COMPUTING

3DO™

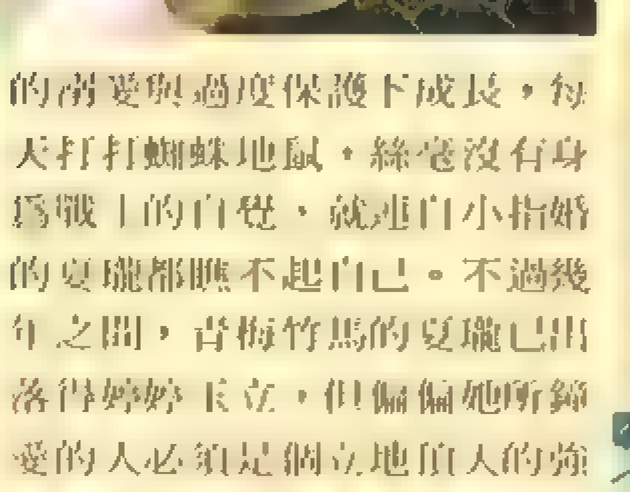
# ワーズ・ワース

Game Info!!

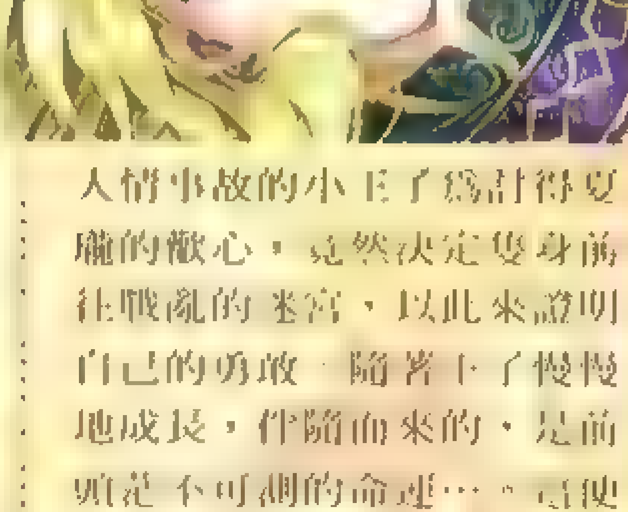
| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | RPG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | elf |

## 光之一族與影之一族抗爭史

『凡光明照耀之處，於其後必有黑暗。既爲同根之所生，亦不能違道而散。』，爲了闡述這個簡單的真理，先



知將其明文立於名爲『WORDS・WORTH』的石碑之上，自此，居住在地面上的光之一族與住在地面之下的影之一族以此爲界，互不干涉，過著和平的日子。直到石碑遭到破壞，雙方都認爲是對方蓄意挑起戰火，於是這場鬥爭又再蔓延了百餘年。而玩者您，正是影之一族的王子，自小在父王的溺愛與過度保護下成長，每天打打蜘蛛地鼠，絲毫沒有身爲戰士的自覺，就連自小指婚的夏瓏都瞧不起自己。不過幾年之間，青梅竹馬的夏瓏已出落得婷婷玉立，但偏偏她所鍾愛的人必須是個立地頂天的強者。這位養尊處優、不知何謂



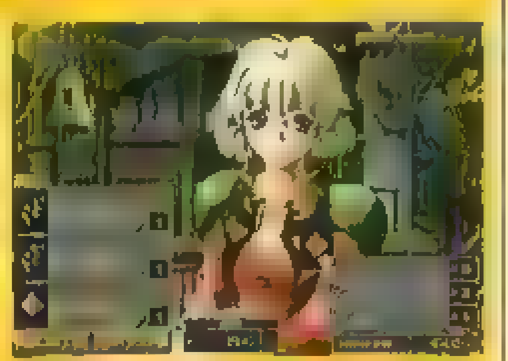
人情事故的小王子爲討得夏瓏的歡心，竟然決定隻身前往戰亂的迷宮，以此來證明自己的勇敢。隨著王子慢慢地成長，伴隨而來的，是前頭茫不可測的命運…。這便是玩家呼聲最高的遊戲公司－elf的最新作品『WORDS・WORTH』（以下簡稱WW）的遊戲背景。

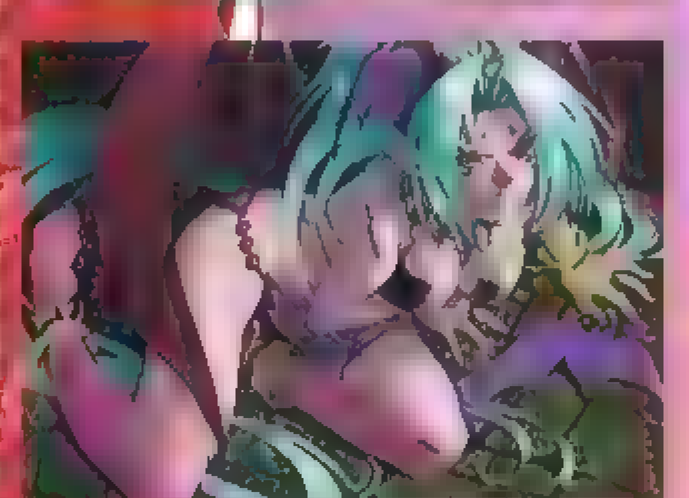
ワーズ・ワース

# 舊版與新版的差別何在？

## 遊戲中的商店

武器店





在進入主題前，依慣例先讓我們來瞭解它的身世來歷。這是個全新的遊戲？非也，舊遊戲炒冷飯？倒也不全然是。原來，這是該公司在五年前，曾在PC-9801平台上推出、廣受好評的3D迷宮形態RPG大作。由於並沒有像『同級生』般發行DOS/V版，所以國內知道的人可能並不多。孩！又是該不才小弟我大現的時候了，至今筆者手上還保存著這套PC98版，記得當年還是用軟碟一張張抽換玩完的，前後還玩了一次，PC98的軟碟機還真是耐用）。所以筆者還是免不了會將前後兩個版本來相互比較，我想這樣也會較為客觀。

拜軟硬體革命之賜，品質與量的提升也是必然的。PC98版的十來張磁片（當時已是怪物），到了今天的兩張光碟，即使用最小安裝也得要540MB的HD空間，並還得有張3D加速卡。一進入遊戲，就是一場極為精彩的卡通動畫，並請了位「阿斗仔」（老外）作為片頭配音，感覺還不錯，這些PC98版當然作不到。特別是，片中所有的動畫規格並不是慣用的AVI檔，而是用MS的Direct Show作為媒介，品質與流暢度都還不錯。附帶一提的是，筆者最近在Mac上裝了Quicktime 4.0，真的被其影像品質所震懾，個人以為它此後應是除DVD外，遊戲製作者較佳的替代方案。

而在新版的WW裡，最引人側目的，該是全3D的場景與戰鬥了吧！要啟動硬體加速，則需有張DirectX6.0相容的3D卡，遊戲會自行偵測，玩者只須留心硬體加速選項是否開啟。筆者的配備是P2-400(133x3)、128MB RAM、Diamond VIPER550 + Monster3DII 12MB，加速無論交給哪張卡，在行進或戰鬥中都毫不拖泥帶水，相當順暢。與PC98版有相當大的一點差異是，新版的戰鬥是即時反應的，也可事先繞開敵人；而PC98版則是踩地雷、回合制的作法。『凡走過必留下痕跡』，本遊戲搭載的自動繪圖系統一直是這般的光景。不過新版還有個好處，只要在同一層樓任何去過之地，用游標點選一下，就會自動前往（遇到敵人會戰鬥而中止），這點乃舊版所無，堪稱便利。

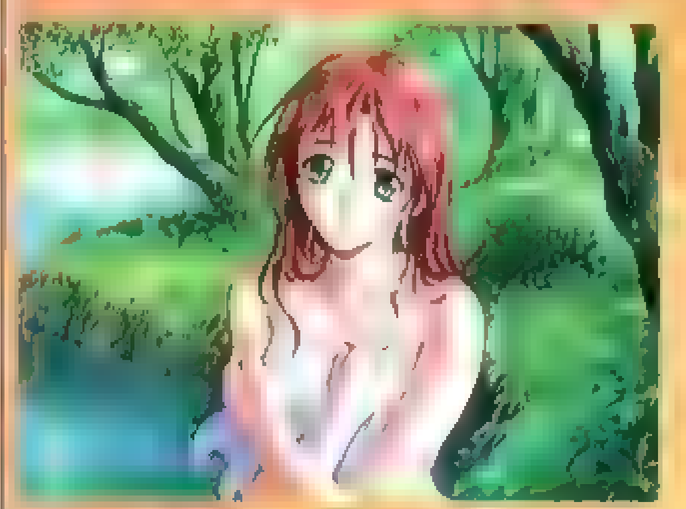
在地圖與迷宮上，新舊兩個版本則是完全一模一樣，包括各種密道暗門在內，換句話說，原來的舊攻略還是適用於本遊戲上。另一樣便利的改進就是在購物、裝備時圖形化的拖拉介面，不僅快速又一目瞭然，還能以攻擊或防禦為前提導向，值得讚許。在劇情方面，基本上還是依照著舊作的骨幹，但是還是追加了一些新的事件，如原來的蝙蝠女就由配角躍昇到主要的角色。不知各位玩家有無注意到，WW雖然是RPG，但系統卻是極力的簡化，甚至連魔法都不存在，就單憑一把劍硬砍到底，這樣的作法，不僅在遊戲性上沒有絲毫的折扣，反而能讓玩者更留心劇情的鋪陳。

夏瓏在童年為主角所救所愛的傷

認出主角身份的妮娜

# 錯過它，您必須再等待下一個十年…

▲再度使出光的究極魔法

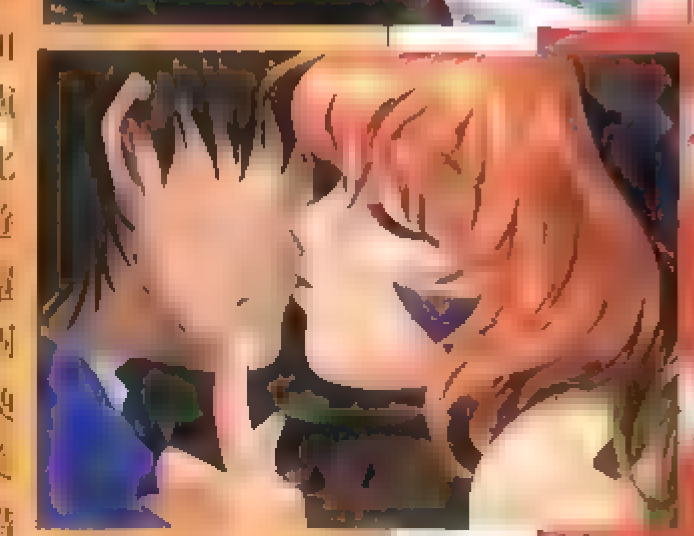


其實筆者最爲欣賞WW之處，不在其炫麗的畫面，而是其精彩萬分的劇情。當玩者懵懵懂懂的由地底下打到地面，卻由其不意地被施以光之究極魔法，時光推進了二十年。在二十年後，以喪失記憶的流浪漢登場（連名字都改了，而PC98版則是連整個介面都改了），卻經由他人之口得知當年對暗之王子的恐懼與景仰。原以爲該結束的劇情，至此又峰迴路轉，初次玩的人必然會爲此而驚訝莫名。而後卻受僱於光之一族，由地面經原路再殺回地底。他驍勇善戰，無人能敵，在不知情的情況下，卻再步上自己種下的禍因，等待在其面前的，是個家破人亡的結局，以這個層面來說，是很殘忍的。至此，玩家當可以發現elf何以能稱霸業界十餘年而不衰的原因所在。或許有人會提出，若以約略同時期的『鬥神都市2』的劇情來與之相比卻又如何？但就筆者以爲，兩者在意境上已是不同的層面，而在處理手法上，WW則又技高了一籌。

當然，新舊無論再怎樣的改版，都不及原畫的改變來得引人注目。在PC98版時擔任原畫的，是在漫畫與同人誌裡大活躍的竖坤愛先生，其畫風雖然獨特（或是說怪異），但的確還是挺耐看、且狂熱的支持者大有人在（如本刊特約陣×弘便是）。到了本遊戲，爲求全新的感受，原畫改由風格完全迥異的りんしん先生來擔任。儘管人物看來『正常』了不少，美形度也提高了許多，或許是習慣了吧，但筆者還是較爲喜歡舊版裡的那種感覺，當然，新版裡的圖形也是好得沒話說的。較爲可惜的是，流露在舊版裡的些悲趣味來到新版裡似乎也憑空消失了，舉例來說，原來光之一族的雜貨店老闆娘（20年前）長得像極了『海底兩萬哩』中的娜蒂蕾，並鬧了不少笑話，但在新版中跟本就沒這些影子。

另外，在此也忍不住要替暗之一族打抱不平：爲何光之一族個個都是美女，而暗之一族就非得要是牛頭馬面（笑）？在背景音樂上，配樂音效等也是擷取自於舊版，再經過強化潤飾；而在新版中也總算將精彩的全程語音給補上了。在打敗最後頭目後，可別滑鼠按太急了，因爲還有五種不同的結局可供您選擇，記得每種都試試吧！

綜而觀之，『WORDS・WORTH』可算是近十年來筆者所尊崇的不世傑作之一（此外尚有YU-NO等等），若要說它是美少女遊戲史上最成功的RPG也不爲過。不僅是登峰造極的圖形表現，甚至連劇情遊戲性等各方面也都臻於爐火純青。此外，原版遊戲包裝內還附贈了一個隨角度變換圖形的精美滑鼠墊。錯過PC98版的玩者，現在終於盼到可讓您一償宿願的時機，或許您現在手上的遊戲多到讓您玩不完，但請相信我，錯過它您可能會再等上下一個十年。



結局畫面

遊戲語

[illegible]

# Girl Friends

Game Info!!

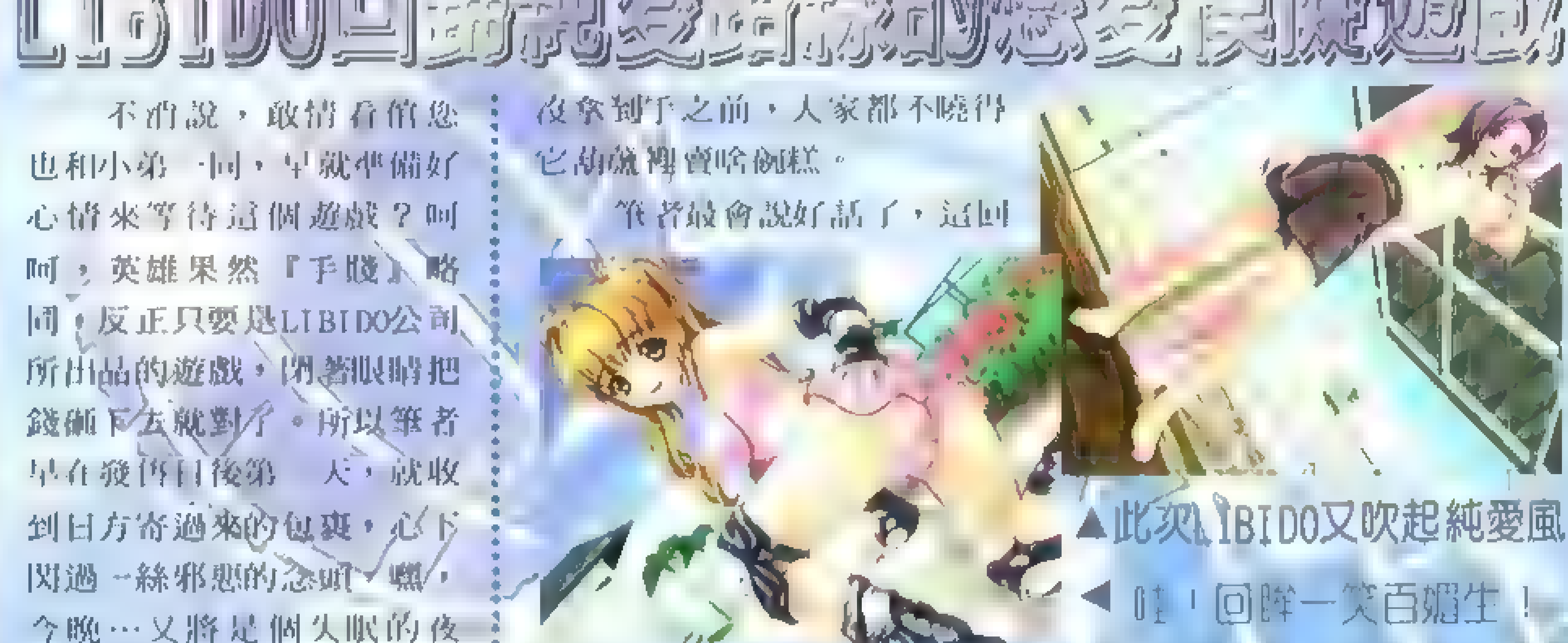
| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | LIBIDO |

●朱原弘

## LIBIDO回歸純愛路線的戀愛模擬遊戲

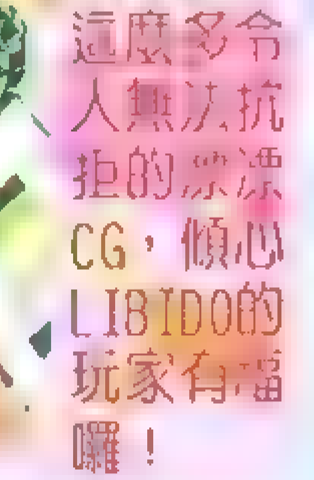
不消說，敢情看倌您也和小弟一同，早就準備好心情來等待這個遊戲？呵呵，英雄果然『手賤』略同，反正只要是LIBIDO公司所出品的遊戲，閉著眼睛把錢砸下去就對了。所以筆者早在發售日後第一天，就收到日方寄過來的包裹，心下閃過一絲邪惡的念頭，嘿，今晚…又將是個失眠的夜囉。LIBIDO不僅宣傳作得棒，保密的工夫更是一流，雜誌上的廣告與介紹看來看去就是那幾張圖，在遊戲還沒拿到手之前，人家都不曉得它葫蘆裡賣啥碗糕。

筆者最會說好話了，這回可不是相容性遜斃的3D RPG，也不搶錢賣瀏覽器，而是回歸純愛路線的老本行，形態與『放課後』系列極為近似的戀愛模擬遊戲。劇情大意是，在同學星野奈留的提議與號召下，一行八人前往南島的海濱渡假，半途卻殺出主角死皮賴臉的插花作遊。在這平凡到不能再平凡的爛劇本上，LIBIDO卻硬是有番新的註解：『Girl Friend』，除了『戀人』外，也有『女性的朋友』的另種解釋（您可別跟我說FF8裡的召喚獸也叫G.F.），兩種答案都是正解，端看玩者如何在『友情』與『愛情』間搖擺與取捨。罷了，反正玩家最後的目的還不都一樣，好玩最打緊，此間諸種手段就且不妨聽之吧！

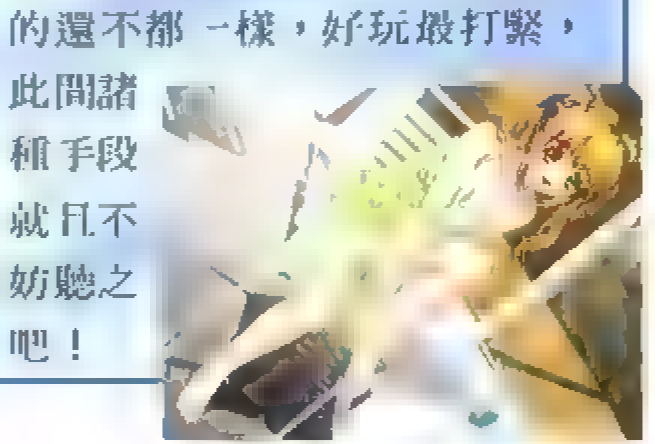


▲此次LIBIDO又吹起純愛風

◀哇！回眸一笑百媚生！



這麼多令人無法抗拒的漂漂CG，傾心LIBIDO的玩家有福囉！

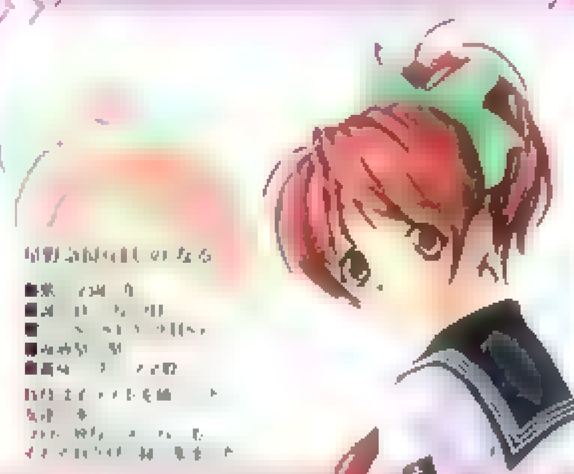


『Girl Friends』美少女檔案大公開

# LIBIDO一出，誰與爭鋒？

當眞是LIBIDO一出手，便知有沒有。小弟執筆本文時，不過是發售後第四天，LIBIDO卻已放出出貨突破十萬套的消息。在當今如此不景氣的市場上，LIBIDO還能如此一路長紅，除了不容小覷的實力之外，可見其品牌形象也早已在玩家的心目中樹立起一定的地位。數字是會說話的，這固然是LIBIDO自己的努力所闖出的名號，卻也說明了『質優勝於量眾』的遊戲生態環境。好了，話不多說，就讓我們趕緊來瞧瞧它有什麼可以衝上十萬套的本事。

記得從前曾向大家提過，該公司的作品『戀之律動』，其實乃是改編自早期的名作『Shine』，那跟本遊戲又有什麼關連呢？原來，今年正是該公司的成名作『LIBIDO 7』發行滿五年的日子，所以在『Girl Friends』（以下簡稱GF）裡登場的人物角色，完全來自『LIBIDO 7』裡的同名角色！若是能先知道這點，玩起來可就有意思多了。啥，沒聽過？那也不打緊，在GF裡，只是沿用前代角色與名字，劇情上完全沒有任何關連，因此沒玩過前作的人也大可以放心。



## 與「放課後」系列相似的遊戲系統

遊戲在系統上與『放課後』系列極爲相似，一個主畫面視窗，下頭再獨立拉出一個對話窗，所以解析度最少也得設在800×600以上會比較順了。好的不學，缺點倒是留了不少，還記得『放課後』裡如龜爬的對話速度吧？沒錯，到了這兒還是一樣，有點小小的改進是，同一條路線走過後，當第二次進行時訊息的速度會稍微快上那麼一點。

▼穿著這樣火辣上街可是會引發車禍的喲！

## 在劇情上的鋪陳安排

在劇情上大致可分成前後兩個部份，前半段乃是在海邊渡假，挑選自己喜歡的角色為她拍照留念，系統也會自動安排與八位女孩一一交談，聊聊彼此對事物的看法，並在旅行結束前會要您挑選出一張自己覺得最滿意的攝影作品，另外也決定回去後欲與其約會的對象。至於後半部份，就是承接前面的發展，回去後約會時所發生的經過，若在前頭沒有好好經營，這部份可能就會草草結束。以上聽來似乎簡單，但在遊戲進行時可是得步步為營，其中一個選項錯了，可能便會與結局無緣，難易度可說是相當的高。還好遊戲並不算長，即便重頭來過也不致花太長的時間，只是一試再試的情況頗讓人吃不消。

## 超高水準的美術表現

毫無疑問的，LIBIDO的美術表現絕對是吸引千萬信徒的主要誘因，這次當然也不例外，品質與風格仍維持在一貫的高水準，超華麗的CG似乎讓所有玩家看得再久、再多也絲毫不會覺得厭膩。就連在配樂上也是如此，悠美的旋律讓您一聽就明白這是LIBIDO的配樂，不疑有任何的落差與不協調。在GF裡，LIBIDO也首度嘗試了過場動畫的導入，AVI的影像品質還算不錯，但動畫中人物的風格感覺上還是與遊戲中有所差異，殊為可惜。

遊戲的外包裝與說明書還是一如傳統般的豪華精緻，筆者說得口都乾了，還是請您務必去買一套來瞧瞧。最後，倘若真要筆者來為GF下個總評的話，筆者會覺得本遊戲與該公司其它作品一般，處處流露著LIBIDO特異獨行的行事風格，這就是LIBIDO，或是該說它很LIBIDO，別再遲疑了，還是趕緊來加入「十萬青年十萬套」的行列吧，它還少算了港台兩地五萬套的地下版本說！。

### 遊戲評語

面對LIBIDO，筆者當真是拿它沒輒，說什麼都沒用，還是乖乖的付錢了事。

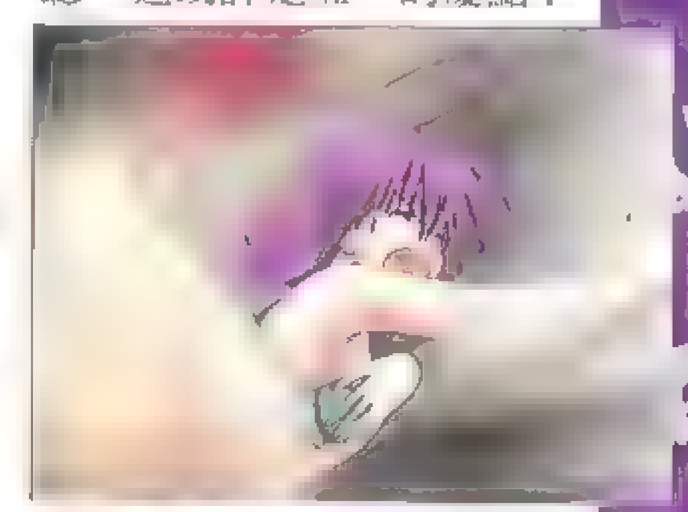
# Sayonara No Hohoemi
# さよならの微笑み

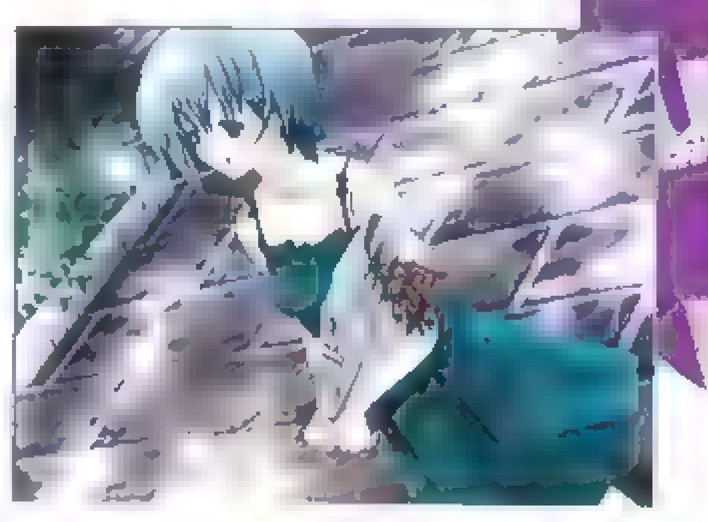
Game Info!!

| 遊戲類型 | AVG |
| --- | --- |
| 價格 | 7800日圓 |
| 發行公司 | K' Night!(ナイト) |

按照H GAME的慣例，主角非～常幸運拿到了夢寐以求的來回機票，至於是前往何處的機票，遊戲中並沒有交待，但是由出場角色的名字都是片假名來判斷，場景可能是位於國外的某個島上？回到正題，雖然有了機票但是卻沒有錢，無可奈何之下只好向老闆借錢，沒想到老闆一話不說馬上說NO，卻告訴主角：「我弟弟在那個地方開了分店，剛好人手不足，你倒是可以考慮看看」。於是在旅費有了著落之後，馬上動身前往那個日思夜想的地方，故事就此展開。

整個遊戲是純純愛走向，而行動則取決於主角的體力與金錢，而一天的經過分成四個階段，分別是清晨、上午、下午與夜晚，玩家只需在一天之內分配時間打工或是自由行動、休息，只要不讓主角沒錢或沒體力，那就萬事OK了。而在自由行動的地圖選擇畫面上，仔細注意地名左方有個小小的人形記號，便是表示此地有事件發生（大約有三百多件事件發生喔！），且由人形顏色可分別出與各角色之友好度。雖然玩法簡單，但缺點倒是不少，第一就是故事交待不清楚，像是場景在哪裡只用了某島來帶過，可能會有讀者認為這沒什麼，反正玩這類型遊戲只要『某個』地方精彩就好了，話雖如此，但很少有遊戲連故事都省略的；第二就是畫面中的角色造型，仔細看大部份都很類似，角色原畫未免也混得太兇了吧！其它還有一些小缺點就不提了，不過音樂卻是出人意料的棒！除了開頭有幾首歌曲外，其它配樂也很動聽，閒暇之餘倒是可以拿來當CD聽，這或許是唯一的優點！





## 遊戲評語

玩法簡單，就算是初學者也能得心應手，但畢竟是新廠商，在遊戲製作上有非常多的小缺點，不過在音樂上倒是下了很大的工夫，但是光看單一款遊戲還不足以下定論，且拭目以待其下次的作品吧！

# Lipstick Adv.EX

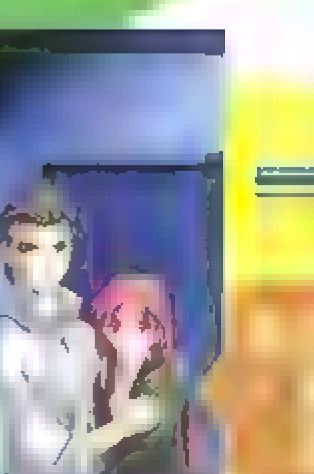
Game Info!!

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | AVG |
| 價格 | 7800日圓 |
| 發行公司 | Fairtale |

Lipstick Adventure EX

## 昔日的「Lipstick Adventure」系列又回來了！

革命新式系統的導入
FOCUS
ゲーム
北森 由紀

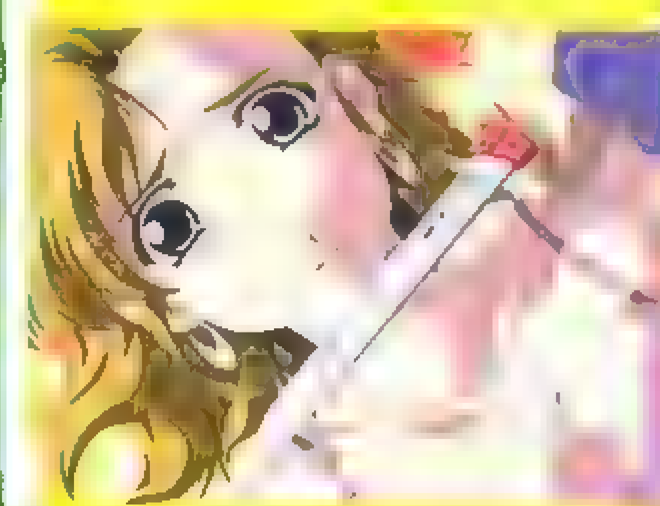


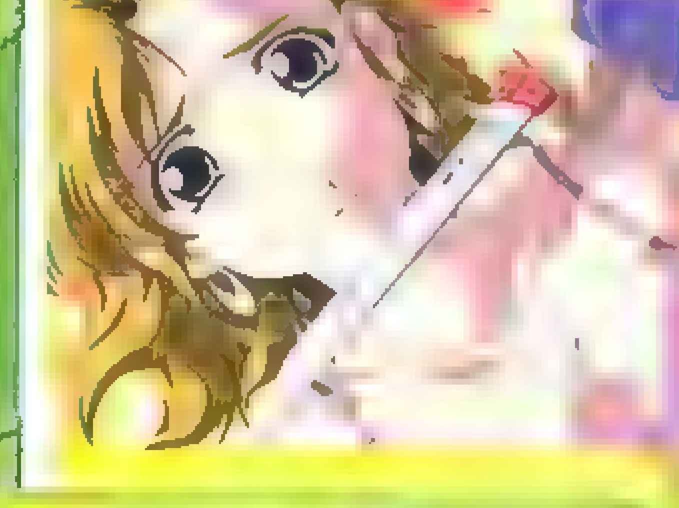
# 一如往昔超級爛的劇情

Lipstick Adventure EX

「×　編按：由於有點不雅，故以省略之吧！」，都能寫出比它像樣的劇本…呼，好久沒罵得這麼痛快」

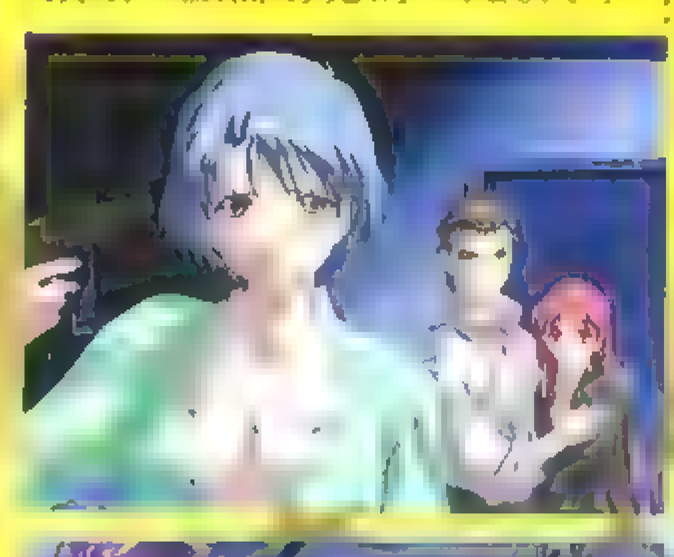
在前作LA3裡，原畫乃是由藤井純生先生擔任，到了本作LAEX裡，則一轉改由山元浩先生擔任。毫無疑問的，山元先生的表現相當出色，倒是遊戲中圖形的過激度並不高，即使要改成15禁也還說得過去，筆者個人是覺得既然要列為18禁，又何妨不來個痛快乾脆。其次，問題又出在CG的處理上（指著色技巧），以Fairytale的實力而言，實應不只於此，同樣存在在『同窗會』、『Natural』裡的表現，這種開倒車的作法實令所有支持它的玩家失望。另外，誠如筆者所預測，本遊戲劇本還當真一如傳統，破得可以，爛到谷底，倒不是筆者在說嘴，換了在下來



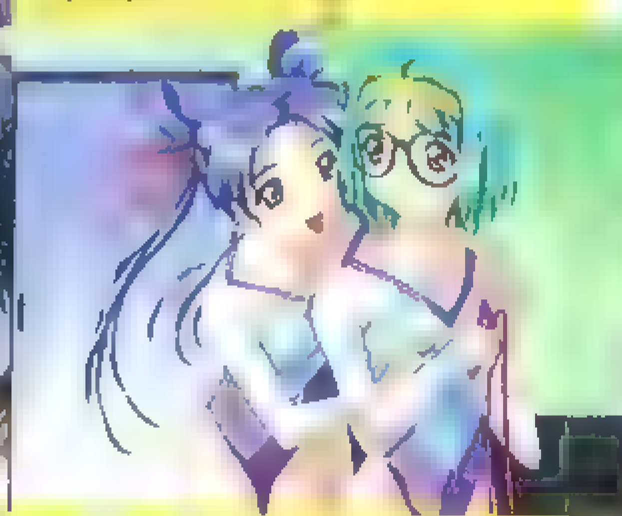


音樂倒是非提不可，除了全程的語音之外，主題曲與配樂完全由知名的音樂團體『DOOR』來擔任，這自然是品質最佳的背書。看來Fairytale也知道對不起大家，在初回限定版的禮盒，

除了精美的設定書外，還附贈了劇中『DOOR』的全配樂輯CD，以及造形特殊的橢圓形滑鼠墊。顯而易見的，F&C人才



外流的後遺症已浮上檯面，幾部大作也因此而Delay，但一家有作為的公司應對所有的玩家負責，不應以此為藉口來搪塞，否則很可能連玩家僅存的向心力都會失去。另一方面，縱使LAEX有著這麼多不成才的缺點，但也並不能一竿子打翻一條船，而全盤否定它所作的革新與努力，特別是在部份骨灰級老玩家的心裡，復古作品還是會有其一定的地位存在。筆者也深信，若Fairytale能改進上述的缺失，再加上一個出色的系統，成就的必然是能大放異彩的名作。就且讓我們拭目以待，F&C能再接再勵，掙脫歷史的包袱，放眼未來，繼續創作出膾炙人口的不朽佳作。



若是不嫌劇情陳腐的話，本遊戲中的新居敷倒是相當值得玩一玩。老玩家就更別提了，還是快來看看當年的小姐是否還是維持在心中的模樣吧！

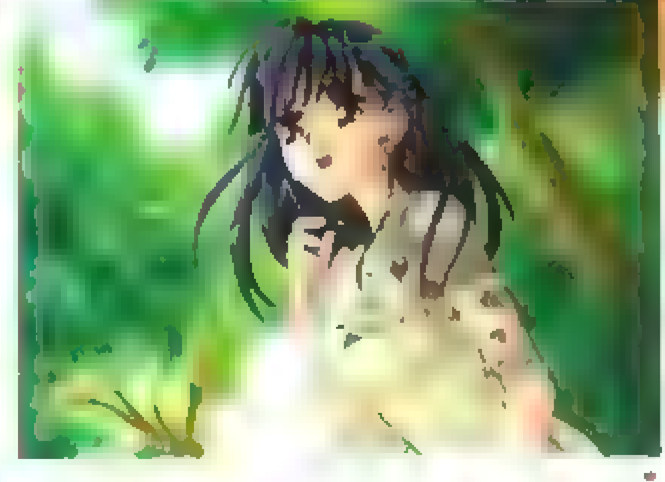
◆阿哲司

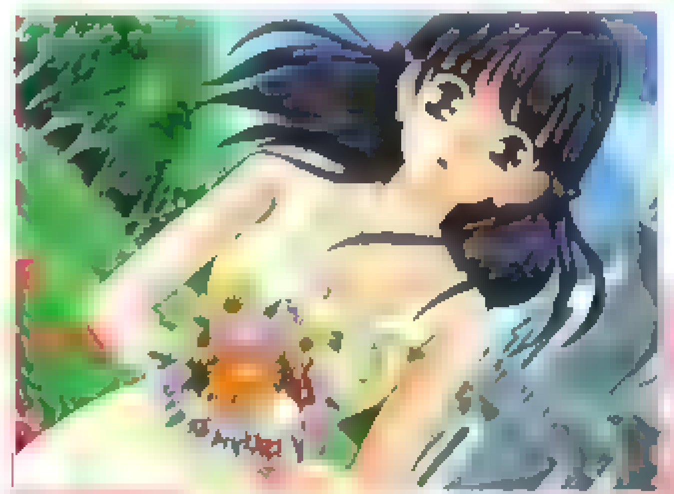
| Game Info!! | |
|---|---|
| 遊戲類型 | AVG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | DESIRE |

VOICE

# W~血塗られた花嫁~

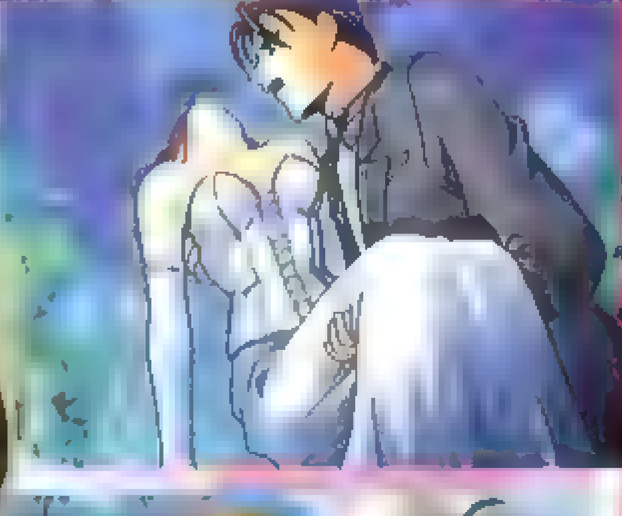
故事中的男主角爲京都私立鞍馬大學的二年級生。在參加一次朋友的結婚宴會時，誰也沒想到，快樂的婚禮竟然會變成一場噩夢。本來，這只是一樁有點單純又不大單純的傷害事件，但是！事件的女主角「緋崎深菜」的父親是一位頗有聲望的政治家，所以難免會帶給人某些聯想。更駭人聽聞的是，就在入院後幾天，深菜就在醫院裡頭被人謀殺了。接著，在主角身邊接連發生了數起殺人事件，死者皆是與主角發生過「親密關係」的女性。到底，她們的死，與深菜有何關連呢？在這背後又有什麼驚人的陰謀呢？犯人又是誰呢？帶著眾多的疑問，謎底將要一一浮現…。

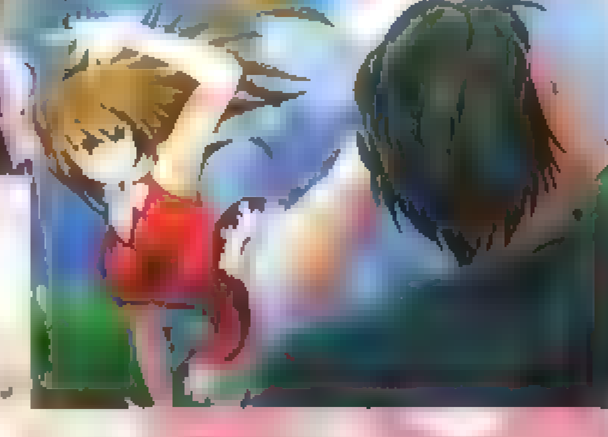


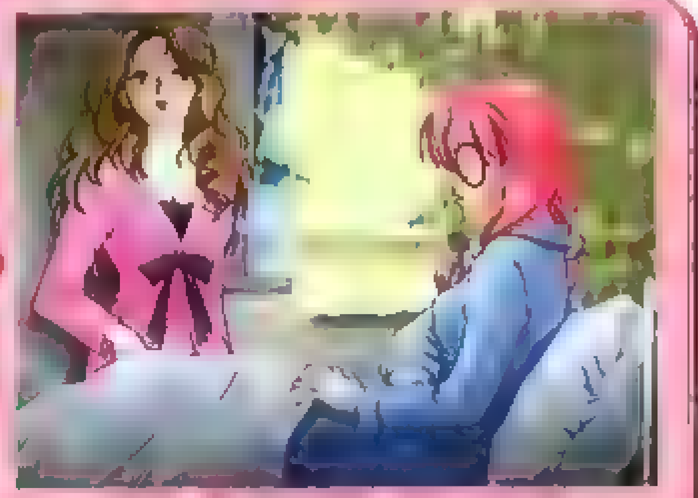


## 您扮演的是現代福爾摩斯的角色

遊戲流程非常簡單，隨著故事的進行，將會遇到些與案情有關的人物，而玩家必須從與他們的對話中，抽絲剝繭、找出可能是兇手的人，遊戲進行時只要一直重複按滑鼠鍵觀看劇情及對話，等到出現新選項時再點選就可以玩完整個遊戲了。說句老實話，DESIRE的美工水準算是還不錯，遺憾的是，在精彩橋段時，只是兩三張圖片加上簡短的幾句對白就帶過，頗令人不滿，更令人氣憤的是，遊戲中竟然沒有配上語音，實在…。觀看至此，玩家應該也瞭解到這款遊戲到底值不值得玩了吧！







…………………………………………………………………………

# LOVE FOREVER

Game Info!

| 遊戲類型 | AVG |
| --- | --- |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | Bunny Pro. |

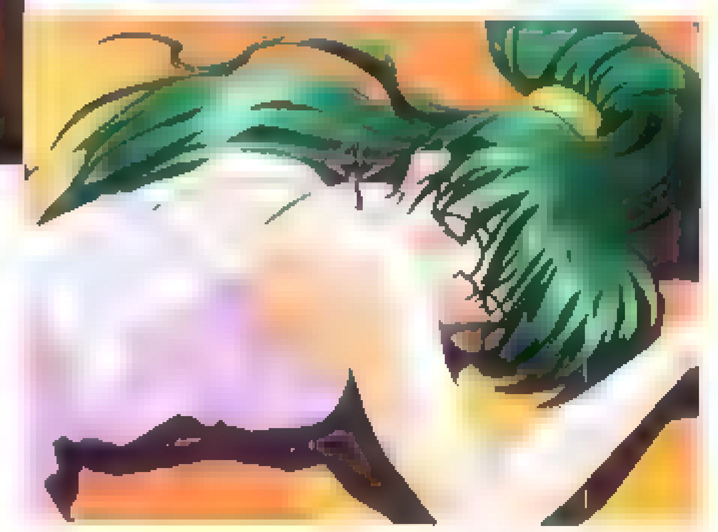
縱使已得到世人的讚譽與尊崇，科學家芹川博士並不因此而感到滿足。基於過往的愛恨情仇，他的心底還潛藏著更大的野望～征服世界。就在他成功地研究出了惡魔召喚的方法，天界為了保護人們免於惡魔威脅與恐懼～於是派遣天使米蒯菲下凡，並尋求天道所命之少年的協助。

冰室眞人，擁有以最年輕的資格取得全國格鬥技優勝的實力。在打敗實力伯仲的好友芹川（？）右京之後，眞人開始與相互愛慕的姬乃城小夜花交往。甜蜜旖旎的戀情，羨煞了多少週遭的旁人，這一切，也都看在深愛著小夜花的右京眼裏。就在那個浪漫的夜，小夜花逃離家中來到眞人房裡，兩人感受著滿室的溫馨愛意。

就在此時，門口突然傳來一陣冷笑，浪漫濃情轉眼卻成了肅殺之氣。在不速來者的面前，眞人卻居然連招架之力都沒有，只能眼睜睜的看

著受辱的小夜子在自己的面前自盡…。

『永別了，眞人吾愛』，抱著小夜子逐漸冷卻的身軀，腦中迴蕩著小夜子最後的話語，只覺一陣昏眩，就此人事不知。醒轉後，只見週遭之人哀痛少女之死與深惡譴責自己的不是，而自己居然想不起這名少女是誰。這怎麼可能，他竟然喪失了記憶，一段如此刻骨銘心的記憶！眞人深深知道，少女必然與他的一生有極其密切的關連，於是他強拾起心情，決心尋回那段失落的記憶。少年，自此踏上追尋永恆眞愛的旅程。



FOCUS
ゲーム
「Love It
Forever」
遊戲物語
22

Game Info!!

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | SLG |
| 價格 | 11800日圓 |
| 發行公司 | 工畫堂 |

▲聽取任務介紹簡報，並選擇作戰的計劃

作戰小組編成畫面

## 「PowerDoLLS」迷不可錯過的遊戲

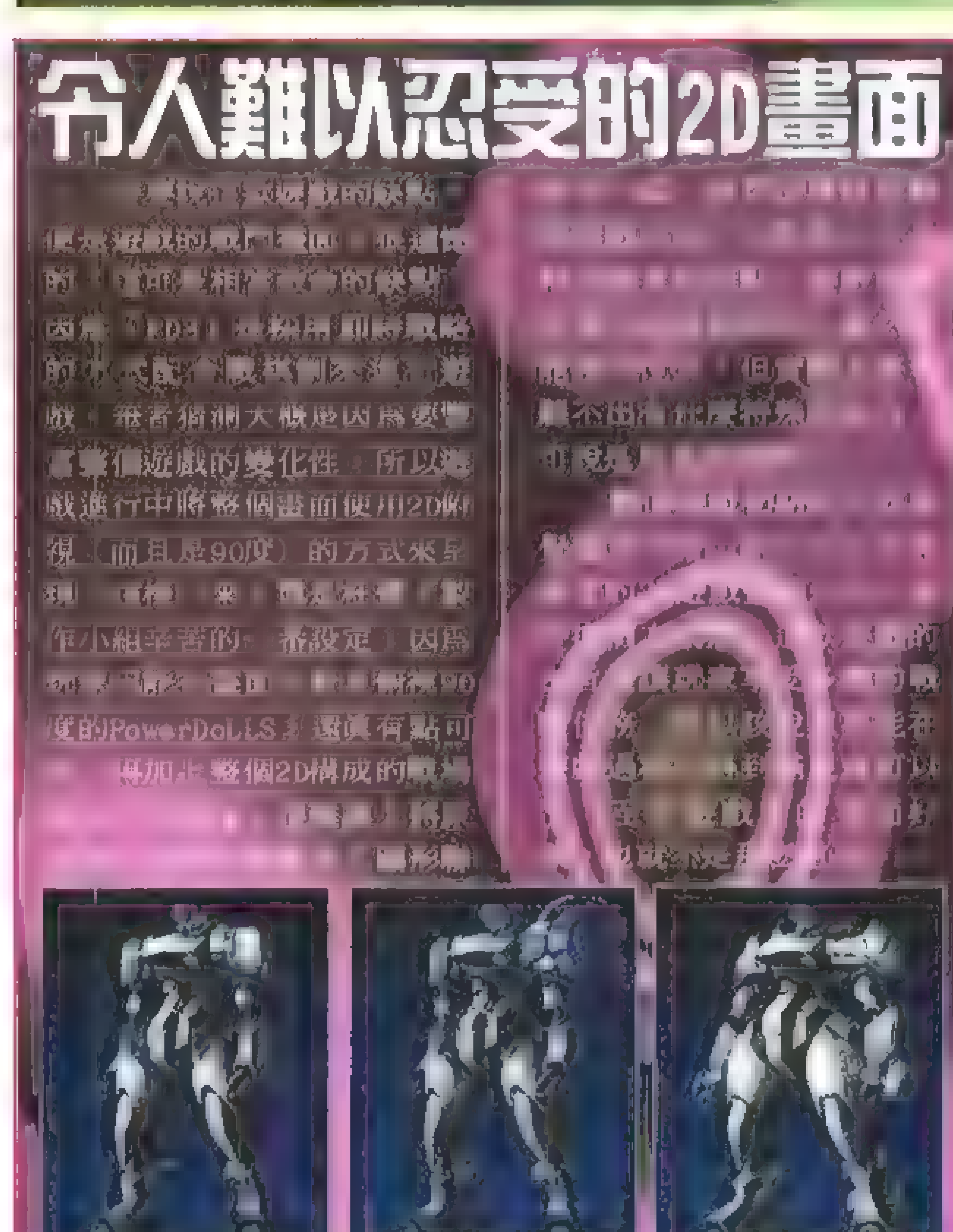
在眾多遊戲廠商中，「工畫堂」所出品的遊戲，不論是RPG也好、SLG也好都 [illegible] 維持 [illegible] 正 [illegible] 路 [illegible] 在這 [illegible] 遊戲當 [illegible] 比較特 [illegible] 的 [illegible]

系列了「[illegible]機甲特動組」以下簡稱本遊戲為PDS，相信玩 [illegible] 機甲特動組的玩家都知道「機甲特動組」之所以迷人 [illegible] 的PowerDoLL的 [illegible] 不同 [illegible] SLG的遊戲方式，以及多樣化的戰略任務模式，都是這個遊戲吸引玩家的特點，實在是日文遊戲中少有的好遊戲，這一次筆者接下「PD3」的稿件工作，在經過數天的奮戰之後，有些心得可以和讀者們分享 [illegible]

值得一提的是「工畫堂」在PD3裡 [illegible] 的畫風都 [illegible] 相當成 [illegible] SLG名作 [illegible] 的刻劃 [illegible]「PowerDoLLS」的設定 [illegible] 則相 [illegible] 種用途的 [illegible] 各種不同的制敵武器系 [illegible] 可以相互搭配使用，PowerDoLLS亦 [illegible] 武器的裝配而改變外貌，很棒吧。

## 進行遊戲可不是一昧的『殺！殺！殺！』就可以喔！

▲PDS進行敵方搜索



## 令人難以忍受的2D畫面

X5裝甲步兵

X5R裝甲索敵步兵

X5C裝甲強襲步兵

http://www.kogado.com

每一位Power DoLL的駕駛員都刻劃的相當細膩

遊戲心語

不管如何，只要是喜歡「PowerDoLLS」(或是裡面美眉)的玩家，那麼就不應該錯過這款「PD3」

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | NOV |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | RAM |

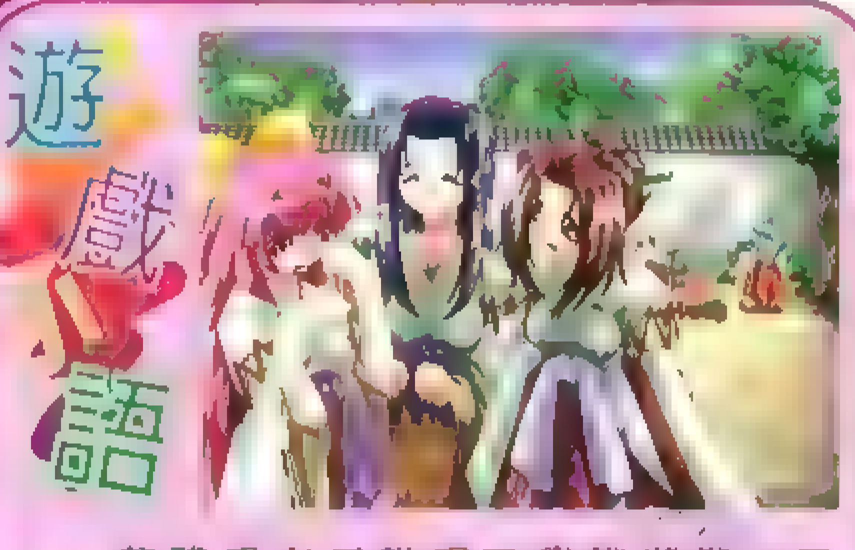
故事發生在日本某地方的神社，主角為此神社之繼承人，由於神社中只有兩個巫女，而離一年一度的夏季祭典只剩下一個月的時間，於是主角就刊登廣告想要應徵臨時巫女，不管有無經驗均可。過了幾天，來了四位女性要做這個工作，主角當然是全部錄取，然後就由正職巫女多香子與留美來做環境介紹與工作分配，當然啦，遊戲最主要的目的除了成功舉辦好祭典外，當然也少不了主角的好處，在這六位個性截然不同的女孩當中，還能與其譜出美麗的戀曲，而到底主角能得到誰的芳心？且能在一個月後，舉辦個成功又熱鬧的祭典嗎？

這款遊戲嚴格說來是款不像18禁的18禁遊戲，讀者們一定覺得相當疑惑，什麼是不像

18禁的18禁遊戲？別急，就聽我慢慢道來…！這款遊戲之所以會讓筆者如此寫，完全是因為遊戲從頭到尾沒有H鏡頭，只有一些平常的圖片，頂多只露一點點，當然精彩的畫面還是有的（不然怎叫十八禁？），不過這些畫面只在完成某些特定條件下才會發生，要是玩家真的太遜了，連一個條件都無法達成，其實也沒關係，遊戲中尚有個親切的設計，還是有辦法讓玩家看到精彩鏡頭的。

接著來談談音樂的部份，遊戲中不論是搞笑、悲傷、憤怒等各種氣氛都會以一首曲子來表現，而顯現出來的效果不會予人有那種格格不入的感覺，每首曲目也都很動聽，再加上忠實呈現每個角色個性的語音，整個遊戲的表現應算是不錯！怎樣？看到這裡會有點心動吧？只可惜遊戲時間太短了，就只有短短的一個月而已，每次攻略完一個角色後，總覺得不夠盡興。還有一個缺點就是劇情事件稍嫌太少了，還有許多固定的劇情，一成不變，只要每次重玩就得再看一次，雖有快速鍵輔助，但加快了遊戲速度，還是免不了有厭煩的感覺…。

## 遊戲小語

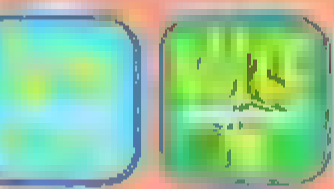


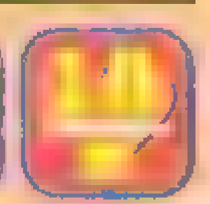
整體看來可說是不錯的遊戲，不但有精緻美形的圖片，還有恰到好處的背景音樂與忠實呈現每個人物性格的語音，值得玩家試試。

# Surface Zone

サーフェイスゾーン

| | |
|---|---|
| 遊戲類型 | AVG |
| 價格 | 7800日圓 |
| 發行公司 | Motion |





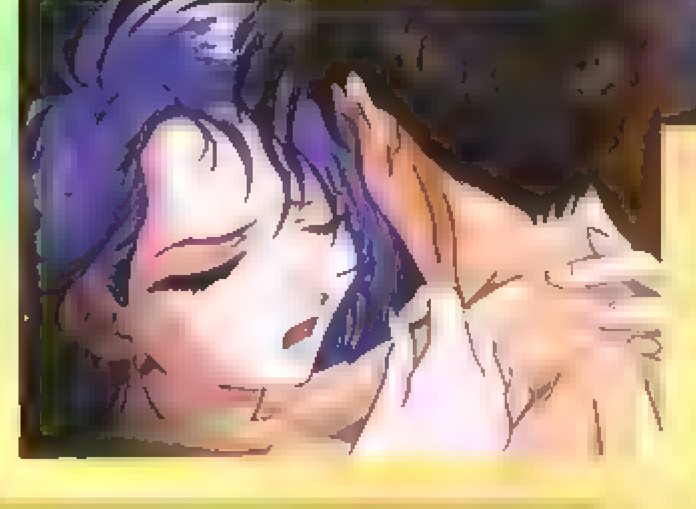
## 三篇不同的故事，分由三個女主角來詮釋

這款MOTION的新作，故事的舞台是建構在深山中的某幢豪宅，劇情共分成三個不同的故事。一開始玩家可從三位不同的女主角中選出一位，與主角館川透一起在豪宅裡探險，當然囉，和不同的女主角一起探險時，劇情當然也就不一樣啦，於是一場充滿詭異、情色、SM的故事就此展開…。

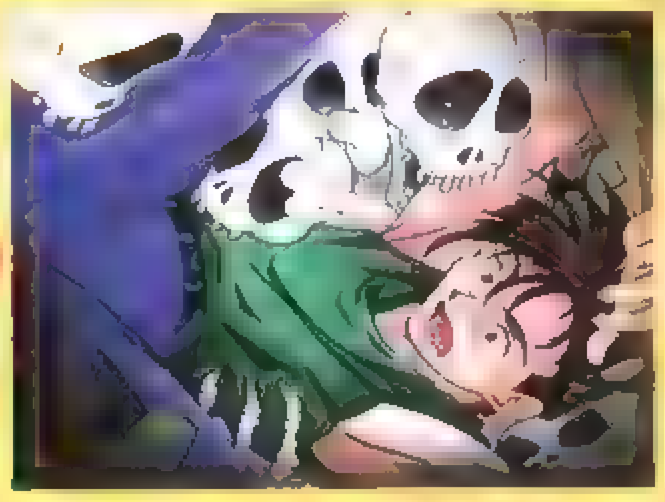
『MOTION』的作品，其3D技術仍有一定的水準，而遊戲中的冒險部份，畫面仍是以2D方式處理，當在豪宅內、外移動時，畫面便轉而改變成由3D技術所繪製而成的場景畫面。然而基本上『MOTION』所出品的作品，並不會讓人有很大的期待，水準總是中上，若讀者們在看了報導後仍覺不過癮，倒是可以親自體驗一番這款遊戲詭奇香豔的劇情。

▲遊戲中仍不免有令人爆笑的一面

[illegible]

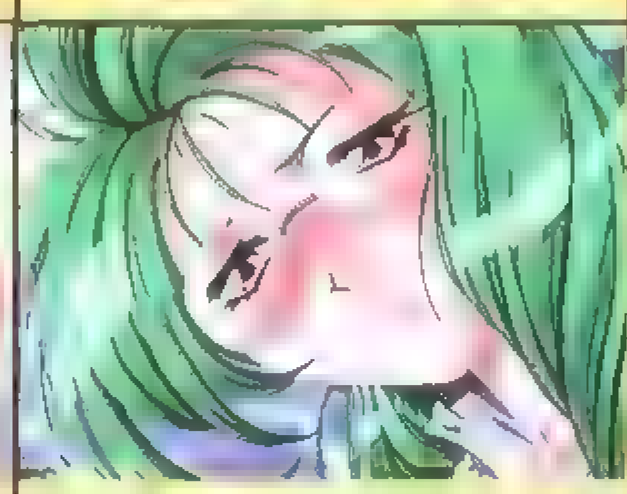


### 遊戲小語



[illegible]

▲[illegible]



[illegible]場的女主角[illegible]，個性和前面兩[illegible]迥然不同，[illegible]

# 信長の野望 烈風伝

| 遊戲類型 | SLG |
|---|---|
| 價格 | 11800日圓 |
| 發行公司 | KOEI |

日本光榮公司的「信長の野望」系列，可說是代表著日本戰國時代歷史戰略遊戲的軌跡。台灣玩家比較熟知的遊戲，有其第四代的武將風雲錄，而以下我們要介紹的正是「信長の野望」的最新大作——烈風傳

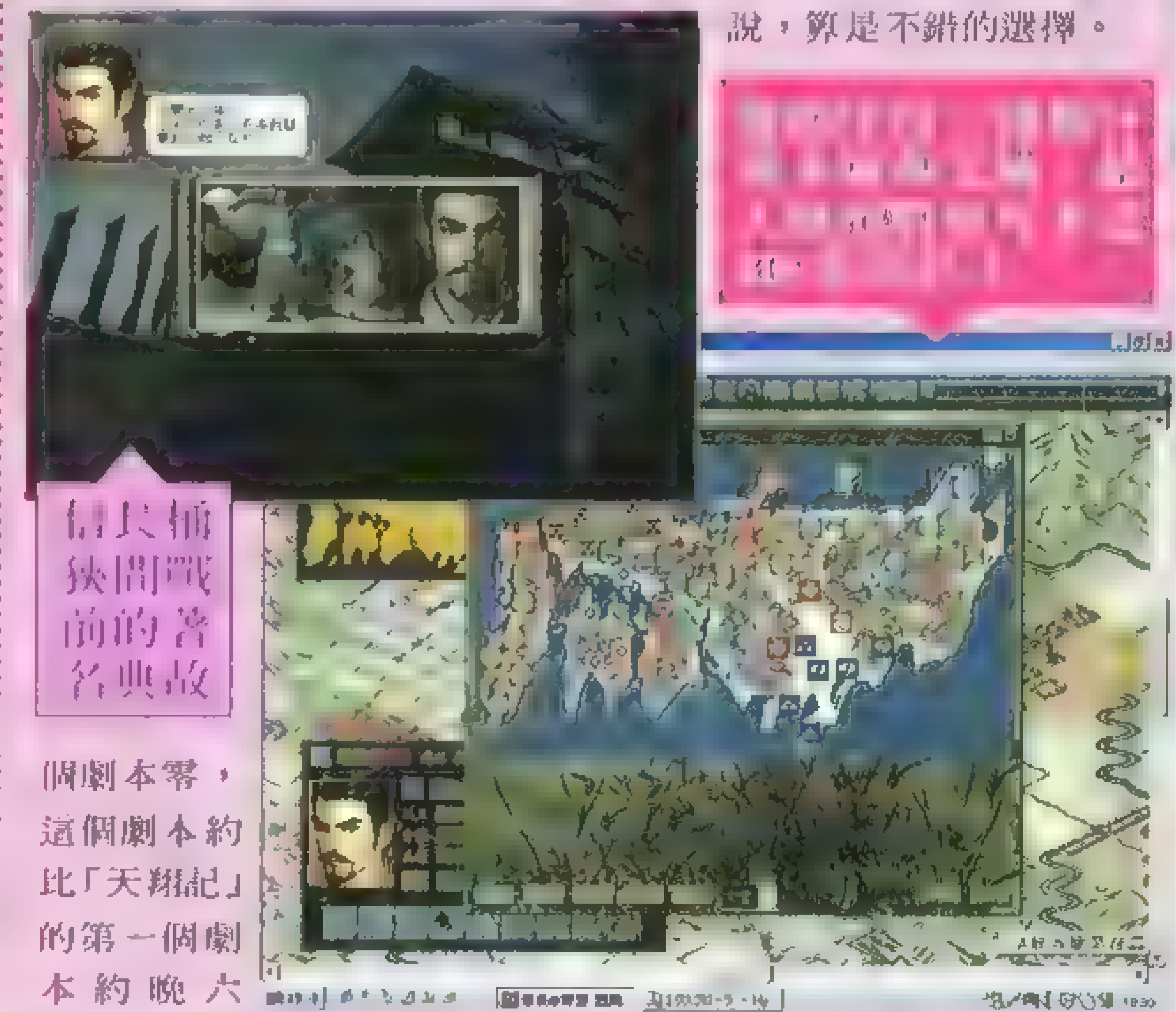
◆小石子

信長の野望～烈風傳

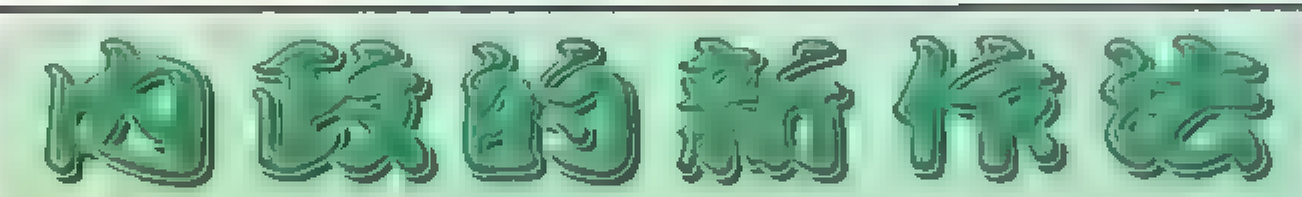
▲此次烈風傳中共安排了一個以織田信長為背景的劇本供玩家選擇

烈風傳加入了前作「武將風雲錄」的分國法，也就是每一國都分成本城和支城，使得最大城數可多達300多座城以上；同時遊戲採用了「天翔記」的野戰與攻城戰的系統改進版，還有以「將星錄」為基礎的戰略畫面，讓「烈風傳」的表現十分出色。接下來，讓我們來瞧瞧「烈風傳」的特色與豐富的遊戲內涵。

遊戲中，每個劇本的城池分佈及城名都不太一樣，顯示了光榮在歷史考究上的細心。以「信長の野望」系列來說，比起同樣膾炙人口的「三國志」系列，真的是好多了。當玩家以任意一個劇本全部過關之後，就會出現一個劇本零，這個劇本約比「天翔記」的第一個劇本約晚六年，大約為西元1546年。這個劇本讓玩家可以用戰國時代風雲人物的父執輩開始玩起，對不少想要玩久一點的戰國迷來說，算是不錯的選擇。



信長桶狹間戰前的著名典故



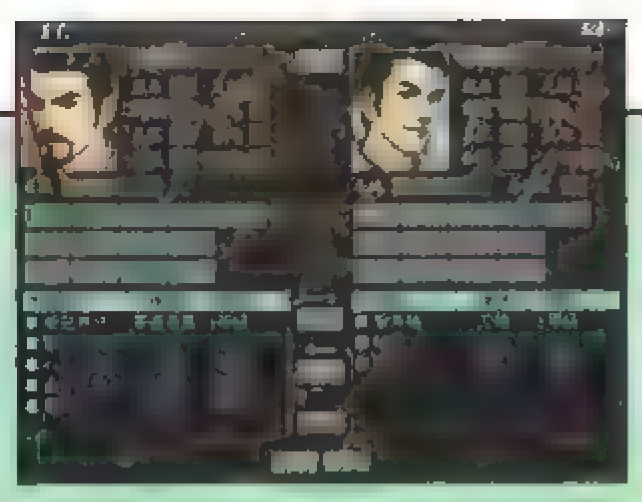
# 內政的新作法

承襲前作「將星錄」的系統，內政方面的改變不算很大，但是城池的防禦力對開墾範圍的影響力在這裡被取消了；開墾範圍也不再以多邊形計算，而是固定的四方形。

田地與城鎮、村落的開發仍維持三個等級，但是等級三的設施只對持有專門對應特技的人擔任「奉行」才能開發；「奉行」這個職稱也是這一代的改進之一，畢竟一堆人同時工作，沒有個帶頭的人是很奇怪的。不過前一代某些城池有的特色，也被取消了，例如觀音寺城的「忍者」特技訓練、伊勢的水軍訓練等等。

由於在此作中，不能隨意指定某個人到處移動，因此取消了關卡的設定，不過另外在各地多設了一項「特產」。各國的特產都不盡相同，在某些國家不能開墾水田，或是可建設的城鎮不多的情況下，特產是相當有用的；與旱田相比，有的特產有比較多的糧食收入，而在可建城鎮的格數不夠多的情形下，有的特產能夠補貼些金錢收入來源。

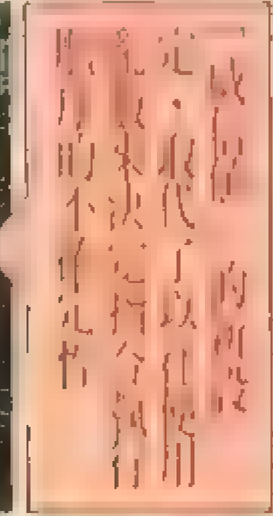
這一代的內政，可說是人多好辦事，要在一年內將一個什麼都沒有的城池，變成收入豐碩是絕對可能的；而「奉行」的存在，似乎少了那麼一點重要性，除了三級設施要有對應特技的奉行外，擔任「奉行」的功勳值並不會比較多，同時其內政能力的高低，也看不出有多大影響。



▲可做爲傳家之寶的物品種類，在烈風也增多了

# 新加入的威信值

「烈風傳」新加入了「威信值」的設定。威信值的高低，決定了每個月諸大名執行指令的順序；之前的「信長の野望」執行指令的順序，大多是每月取亂數，在這裡以「威信值」來取代亂數的不確定性及不公平性，使得努力增加「威信值」的玩家往往可以取得先機。



「威信值」的新設定，取代了以往用亂數來決定指令執行順序的不確定性

影響「威信值」高低的，不只是佔領的城數多寡、打勝仗的次數多、可以增加的名聲等，還有官職、役職、京都支配等也會有所影響；如果有婚姻同盟，更會把同盟國原來威信的三分之一加進自己的「威信值」裡。

這一代的同盟相當嚴格，若不答應同盟國攻城時另派援軍，威信值並不會降低；但若答應了卻不送援軍，或是同盟國被攻擊向玩家求救，我方卻不發兵救援的話，是會降低威信值的。

同盟後想再「手切」（同盟破棄），那就更要好好考慮了，手切後威信會降低，除非友好度降成零，不然威信是一定會降低的；即使想辦法把友好降到零，主動手切還是會造成家臣的忠誠度降低幾點以上，尤其是重視義理的家臣。所以同盟前要好好考慮，不然你就得等對方來主動和你手切了。

# 調略與人事

「烈風傳」爲了突顯戰國人物的性格，把所有武將大致分類成四種：威信無視、輕視、重視和絕對，遊戲中人物的狀態列表可以看到這項資料。無視威信的人往往也代表其重視義理，不易背叛；忠誠度就算低了點，也不必擔心會被人亂調略，流言等手段也不易生效。

無視威信的人之忠誠度會隨著仕官時間而增加，但是忠誠度上限通常不會高到一百；以第一大遊俠前田慶次爲例，不論信長再賜給他什麼寶物，就是不會再提升忠誠度，一直保持在八十六～自然這也和「烈風傳」的相性系統有關。

爲了求真實，遊戲不僅取消了「天翔記」裡的教育系統，連「將星錄」裡可以在某些城池學到某些特技的作法，在此作也全部取消。因此在「烈風傳」中，玩家將不能再看到特技全滿，而兵科能力全都S的人了。

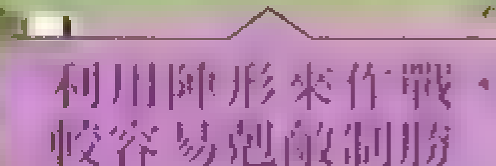
▲所有武將狀態資料一覽

姬武將（女性武將）的上限只能到八個，就算你控制兩個以上大名，加起來也只有八個，以避免在「天翔記」裡，專程跑去打九州四國並緊守要道，只爲了生女兒…。

FOCUS

信長の野望～烈風傳

# 野戰與攻城



利用陣形來作戰，較容易剋敵制勝

在「烈風傳」裡，戰爭的系統是由「將星錄」與「天翔記」整合改良而來。野戰以軍團大小為劃分，五人以下為小軍團，野戰時和「將星錄」分別不大；而十人以下為中軍團，進行中型野戰時可以指派陣型和軍師，也可以使用內應指令。十人以上則為大軍團，野戰時不僅可以有中型軍團的所有設定，還可以指派副將，而副將也可以使用陣型，而且總大將的指揮能力，也會影響到指揮範圍，所以大型軍團的總大將要謹慎選擇。

陣型一共有八種：鶴翼、魚鱗、雁行、鋒矢、衡軛、方円、偃月、長蛇，每一種陣形都有優缺點，也都有相剋的陣形；所以如果總大將懂得的陣型不多，最好軍師能找一個陣型和總大將互補的人。懂得的陣型多，才能容易剋敵制勝。

攻城戰的模式較固定，但是每個城池的攻城地圖都不太一樣，有的城池還真的不愧號稱難攻不落之城，尤其是春日山、小田原等城，那規模可不只是普通嚇人而已；攻城前就算用秘密工作破壞城防，也不見得能在十天內攻下。

攻城時不必打城門，也可用攀越的方式來試看看，不過攀越的成功率不高，連有忍者特技的人也一樣，所以試試歸試試，別通通用攀越就行了。

▲陣形之間尚有相互剋制的特性存在

# 兵種的活用之道

「烈風傳」的兵科共有四種：足輕、騎馬、鐵砲和海軍。足輕又分三種，就是一般兵、長槍隊及弓箭手。在野戰裡，騎馬幾乎所向無敵，但是足輕裡的長槍隊可以剋制騎馬隊，所以一看到對手有騎馬的，最好先換成長槍隊；雖然攻擊力不高，但是防禦強，又不怕被騎馬隊衝鋒，算是野戰時的重要兵種。

攻城戰時，弓兵就顯得重要許多。守城一方在城內大多是弓兵，可以讓敵人還沒進城就先消耗掉不少兵力。鐵砲更是守城的大利器，攻擊範圍大不說，如果有三段～也就是所謂連續射擊的能力時，威力絕非弓箭可比；但下雨或下雪時，鐵砲將會失效。

大砲和鐵甲船都是機率下才有的東西，有錢是買不到的。當鐵砲來訪並建了鍛冶村之後，就有可能隨機生產大砲出來；而鐵甲船就得在有鍛冶村且有港口的城池，才有可能隨機生產出來。

## 遊戲小語

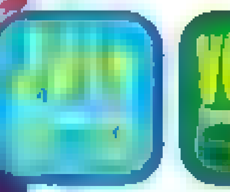
「烈風傳」所屬的「信長の野望」系列，不僅是光榮的經典作品之一，同時整體而言，也比其另一款經典系列「三國志」更加出色。希望光榮在開發下一套三國志系列遊戲時，也能夠有同樣的創新與魄力，讓同樣喜歡三國系列的玩家，在回顧歷史之餘，得到最好的遊戲樂趣。

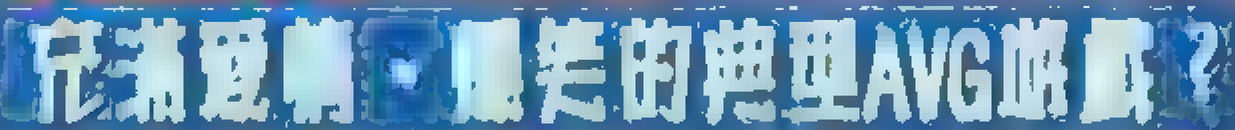
http://www.koei.co.jp

# まじかるカナン

FOCUS ゲーム

| Game Info!! | |
|---|---|
| 遊戲類型 | AVG |
| 價格 | 8800日圓 |
| 發行公司 | テリオス |

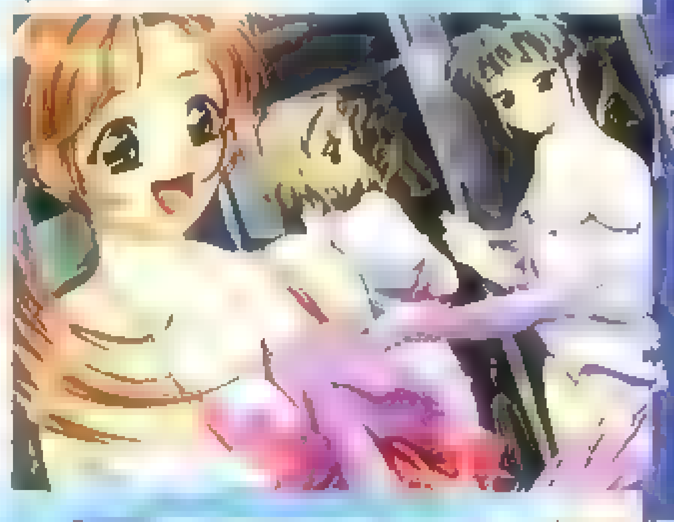




## 充滿愛情・爆笑的典型AVG遊戲？

故事就從現實世界中還有另一個次元世界存在開始講起，某一天這個世界中的魔法王國最重要的寶物『稱』被人盜走，根據線索指出兇手是敵對國家所為，而且寶物被帶往人間界了！知道此一線索的女王立即命令主角與其兄前往人間界取回『稱』。但可能是不同次元的關係，主人公一到達這個世界時竟發現自己是一隻不知名的小動物（造型很像是魑魅鬼），在無可奈何下只好以動物的姿態前往尋找適合的少女，並給予可變身成魔法戰士之能力，遊戲於焉展開。

遊戲方法是藉由主角以某種姿態去解決事件，進而發現事件的真相與偷取寶物的兇手，在這裡大概有人會問：到底這寶物『稱』有什麼功用？為什麼主角可任意以人類或動物姿態出現？嗯…這些答案請原諒筆者不公佈，要不然每次都說穿了，好像沒什麼意思喔！另外，玩完所有的結局大約要重複玩三次以上，和其它遊戲比較是算少的了，可能有些玩家還是嫌太多了，不過筆者認為值得，因為它不但劇情內容好，且不時穿插爆笑場面，例如：主角在某一天早上醒來正要照鏡子時，竟發現自己變成了妖怪，原來是女主角把一個鬼面具戴在主角頭上…，諸如此類，增加了遊戲的趣味性。除此之外，還有開頭時有一段動畫附上一首主題曲，加上圖片華麗無比，喜歡收集圖片的朋友可要隨時在分歧點保存紀錄喔，以免有遺珠之憾，對了，把全部圖片玩出來還會出現兩個新模式喔！至於是什麼那就由您親自去發掘吧。



整體說來，遊戲並沒有什麼重大的缺失，可愛的人物造型與偶爾出現的爆笑場面增添了不少遊戲趣味，但可惜的是小缺點不斷，雖然不至於讓遊戲降低樂趣，不過還是多少有點影響，是其美中不足的地方。

真命天
極致唯美的純中國即時策略遊
你將捲入這場五雄爭霸的亂世洪流，
統領豪傑馳騁沙場、逐鹿中原，
你或許是君臨天下的真命天子，
也可能只是一頭待宰的羔羊……

無可言喻的真實挑戰!!
超大地圖，由600張800×600畫面組成，一般部隊須17分鐘方能橫貫，繞行一週更達1小時以上。
智慧型資源收集運輸系統，百姓們會自動作好資源收集與運輸工作，宛如生命共同體。
真實戰場戰鬥系統，具有隨經驗成長的將領，驚心動魄的華麗魔法，真正的攻城、圍城、伏擊、固守、戰略駐軍整補等戰術運用，體驗萬里長征的氣勢與史詩般的戰役。
Area 51
WAEI

PXD
MUSICSOFT
總獎額高達20萬元
詳情請洽華義遊戲網
http://www.waei.com.tw
HIP HOP
舞曲DJ
自由創作各式HIP HOP舞曲
擁有舞曲DJ等於擁有百萬級音響設備
HIP HOP舞曲DJ產品特色
★1300種舞曲音效要素、98種節奏DJ、99種舞曲DJ
★8個音軌，1300個音色積木隨你拖曳組合
★附贈12吋真實個性唱盤完成DJ夢想
★錄製個人音樂及音效自動轉換為音效積木

OUTCAST

# 時空英豪

解開時空密碼
挑戰未知世界

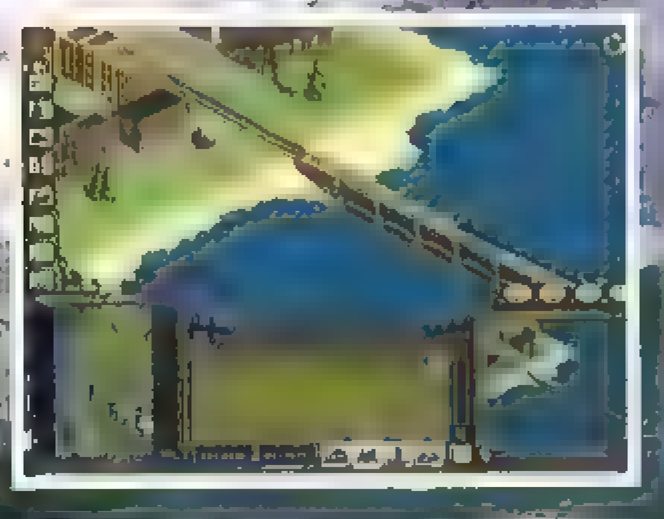
享譽全球最新動作遊戲

ELCOME TO THE FEEDING GROUND
史上最強悍的回合戰略遊戲
鐵血聯盟 2
JAGGED ALLIANCE
華義國際
休閒娛樂・最佳品牌

MISS阿性李勉之的
世紀の大富翁
遊戲特色
★獨特的3D人物造型
★可支援連線遊戲 全程語音
★可供四人同時上機競賽
★國內第一支由漫畫家李勉之
設定人物造型的遊戲
新台灣人創造台灣奇蹟
這一次讓你富翻了
APOLY
TECHNOLOGY
華義國際
WAEI
休閒軟體．最佳品牌

鐵路大亨
RAILROAD
TYCOON II
第二世紀





幻想奇俠傳
在幻想的武俠世界中
您將成為絕世的武林高手
●曲折離情的劇情，絕對出乎你的意料之外
●全即時的戰鬥系統
●獨創的人物升級方式
●細緻的畫面，華麗的招式
●超過150名各式NPC及超過二十種的各式
武功可供主角習得
華義國際

DESCENT 3
1999 Championship
世界百萬
爭霸賽

CD-ROM

RING

THE LEGEND OF THE RING

維京之怒

即將上市

# 魔戒

## 完全中文版

Inter wise

英特斯

All copyrights and trademarks are the property of their respective. All rights reserved.

arxel tribe

CRYO

魔戒中文版 古典音樂、電腦遊戲、中文化的完美結合

贊助單位

## 撼動心靈的珍樂 — 華格納 送給您！

### CRYO三劍客 玩家3重樂 持續發燒中！！

《魔戒Ring》一有史以來首度結合古典音樂的電腦冒險遊戲，其配樂選自蕭提大師所指揮的《尼貝龍根的指環》全集，其曾獲英國企鵝唱片三星帶花的最高評價：現在玩家只要購買魔戒中文版，就有機會得到福茂唱片所代理，限量發行 價值6000元的華格納精選集及魔戒原聲CD，千萬別錯過！！

evil

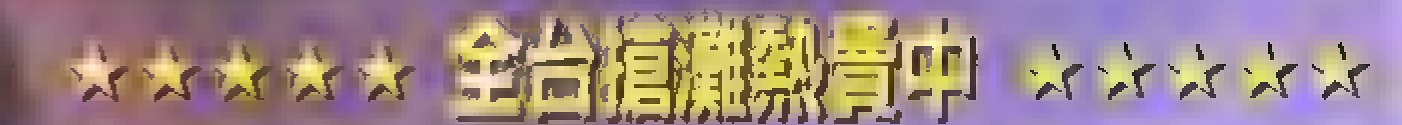
ngeable situation

TO FALL INTO THE EN

Terrorism

雷爵
LAGER

轟動武林、驚動萬教
台灣遊戲史上最值得期待的創世紀作
第一套由國人自製研發
可同時容納千人連線的網路角色扮演遊戲——
霸王之王
即將隆重上市
一場王與王的網路過招即將開戰
敬邀各路英雄好漢前來一爭天下
霸王之王
KING OF KINGS
Party
INTERNET


★★★★★ 全台搶灘熱賣中 ★★★★★

機甲帝國

機甲帝國
WIRED FOR WAR
Acclaim

Smec Game

會宇娛樂多媒體
http://www.smecmedia.com

Smec Link

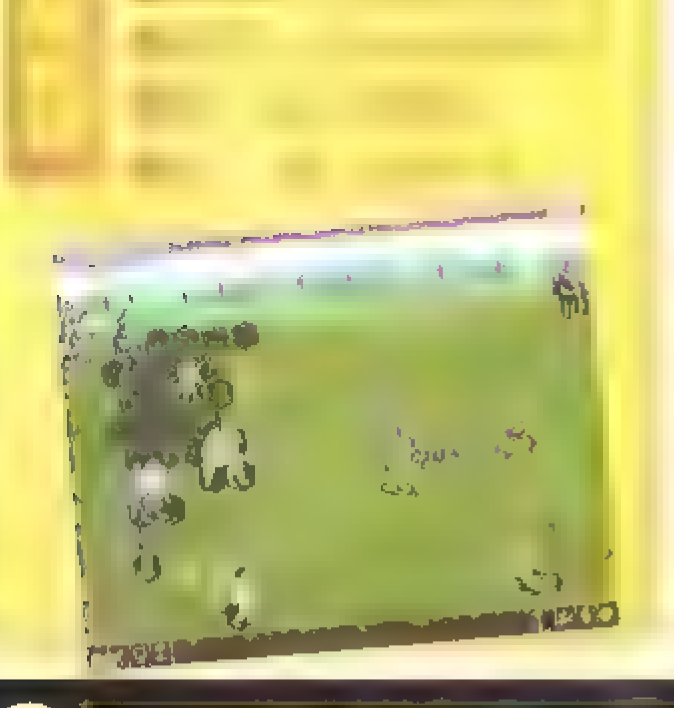
Acclaim

SHADOW MAN
無與倫比的驚悚冒險．顛覆你最狂野的想像
詭異迷離的巫毒法器．引領你挑戰恐懼極限
前衛波股份有限公司
台北縣新店市中正路190號10樓
http //www smeclink com tw
Tel (02)2912-7776 Fax (02)2912-755
Smec Link
會宇娛樂多媒體
Acclaim

身為NEW WORLD COMPUTING的金字招牌，魔法門系列一直是玩家心目中的最神奇的魔法，相信大家對前陣子才造成一股魔法門六的旋風還記憶猶新吧！魔法門英雄無敵III一樣是繼承著此一系列的精緻水準，帶領著眾人的期盼，一同進入《魔法門之英雄無敵》的世界！

就操作介面而言，可說是十分容易上手，因為本遊戲是以同一戰略為骨幹，因此文字敘述份量並不重，故即使是英文版也非常容易理解。加上運用圖形符號輔助表示勝利條件（例如，以城鎮代表佔領特定的城鎮或城堡、以刀劍盾牌代表殲滅所有敵人等），根本毋需顧忌因看不懂英文，而減低遊戲樂趣，再則戰鬥畫面十分的生動，施展法術的效果也是招招各有特色。

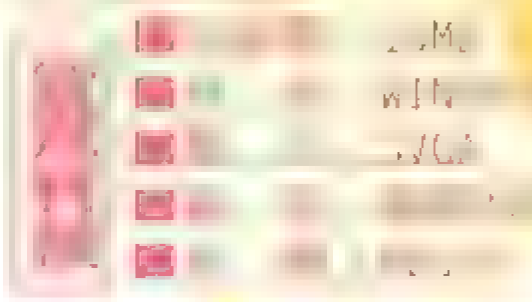
就單一遊戲而言，不斷創新的聲光效果、引人入勝的故事情節，都是足以令人為之癡迷的原因。更進一步言，若是您對西洋神話耳熟能詳並且有幾分瞭解，則此一系列遊戲便是將其具體化，可讓你遨遊其中；相反地，如果您並不熟悉西方人的神話與傳說，卻有興趣一窺其與東方神話的差異，則此一系列遊戲便是您最佳入門的選擇。



## 裝甲騎兵團

PANZER STRIFE

公元2053年，第三次世界大戰爆發。由於生化武器的大量使用，卻導致人類文明遭致嚴重的破壞。新一代的世界開始重新組織，形成以歐亞大陸為主的伊亞同盟、泛美洲區組成的安德力聯邦以及以紐、澳為主的海洋組織－藍色同盟，這三股新勢力之間的角力戰。在遊戲中，您將駕駛著超炫超酷的BEST級機器人，指揮著最強最精銳的TOP級騎兵團－人類的歷史能否改變，一切就看你的了。究竟，高科技所帶給人類的是便利生活，還是失序的煉獄地獄呢？



## 絕地破壞神

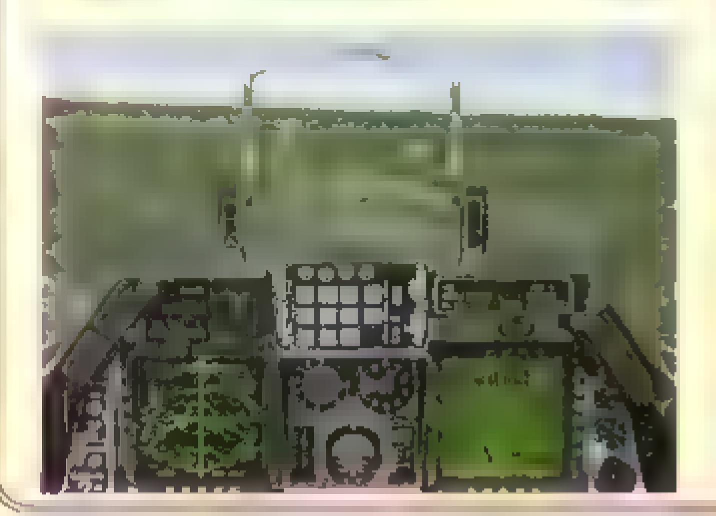
RIVAL REALMS

絕地破壞神是一款即時戰略遊戲，內容描述人類、精靈以及獸人等三個種族之間的戰爭，每個種族都為一個偉大的目標奮戰。這款遊戲與時下流行的即時戰略遊戲有著截然不同的風格，特殊的地方就在於這款遊戲加入了RPG的成份。遊戲裡的每個士兵都會因為累積了戰鬥經驗而提昇等級，等級提昇了當然連帶的能力也會加強。最主要的是還能像RPG遊戲一般裝備各式的物品以提昇戰鬥能力，過關後士兵也會以傭兵的姿態保留等級和裝備到下一關喔！

華義國際
- 記憶體：32MB
- 音效：WIN相容
- 顯示：SVGA
- 類型：即時RPG戰略
- 售價：890元

## 悍衛雄鷹4.0

《悍衛雄鷹》是以通用動力公司的F-16 Block 50/52為模擬主角，這也是世界上最受歡迎之噴射機的最新機種。最重要的一點是，它是根據一款目前確實存在的飛機進行設計，而非像F-22或EuroFighter一樣仍處於生產前階段。這表示MicroProse可以找來彼特・波（PeteBonanni）這位真正的F-16飛行員以及維吉尼亞空中警衛隊，完整地測試遊戲中的每一個層面，並且確保它的感覺完全正確，而且航電系統和控制系統皆確保正確。讓你的電腦搖身一變，變成一架價值二千萬美元的的F-16。



第三波
- 記憶體：32MB
- 音效：DirectX相容
- 顯示：DirectX相容
- 類型：飛行模擬
- 售價：1250元

## 機器人大戰

ROBORUMBLE

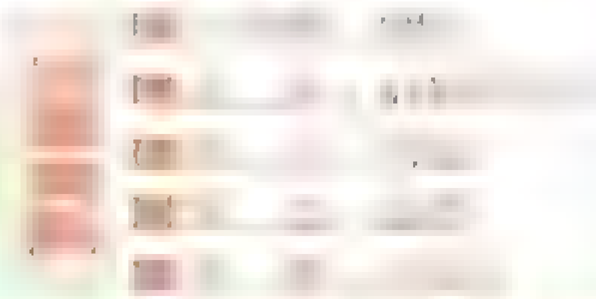
《機器人大戰》和許久之前，一個名為「坦克大決戰」的機台，有著相當雷同的設計理念。隨著電腦硬體，以及程式設計能力的提升，《機器人大戰》將「坦克大決戰」的基本架構發揚光大，成為另一套獨特的產品。在遊戲當中，由機械人主導戰場上的一切戰爭。因此，玩者將有機會可以製造並且操控各種機械人。在故事中曾經提到，共有兩個武器公司想要奪得武器製造的權力。因此，玩者在開始進行遊戲之前，必須在充分的瞭解每一種機械的特性後，選擇一個適合自己特性的陣營，並在最短的時間內擊敗敵人。

第三波

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相容
- 影像：DirectX相容
- 類　型：即時戰略
- 售　價：890元

## 兒童象棋

「兒童象棋」最大的特色就是讓兒童在遊戲當中無形學上象棋、愛上象棋，其中遊戲區包括「相撲」、「吃子法」、「射擊」、「對對胡」、「殘局」、「步步驚魂」等近十種遊戲任你選擇。這些遊戲皆與象棋有關，玩完這些遊戲即已對象棋有初步的瞭解。軟體中也包含了一個難易適中的「全盤對弈」遊戲，讓玩家隨時都可以找得到對手下棋。另外在學習區以語音及動畫介紹象棋起源、象棋故事、象棋知識、基本殺法、基本殘局以及象棋基礎理論。該光碟並參加了年度教育部舉辦的金學獎選拔，保證家長們購買後絕不後悔。



## 騎士帝國

KNIGHTS&MERCHANTS

「騎士帝國」是套整合了戰爭和資源管理的遊戲。尤其在資源管理的分工和複雜度上，更是讓人大開眼界。這套遊戲特別針對了傳統的即時戰略遊戲所忽略的細節，做了相當大的強化。玩者除了要顧及戰鬥之外，還需要讓內地擁有充足的物資補給，以提供戰爭所需。事實上，「騎士帝國」只不過真實的中古世紀的縮影。在實際的世界中，任何一種成品都是需要經過許多的步驟才能完成的。「騎士帝國」在資源管理的分工和複雜度上，絕對讓人大開眼界。雖然複雜，但是並不會讓人感到厭煩。

第三波

- 記憶體：24MB
- 音效：DirectX相容
- 影像：DirectX相容
- 類　型：即時戰略
- 售　價：890元

## 洛克人

對任何曾接觸過電玩遊戲的玩者來說，沒聽過洛克人這位有名的藍色小英雄，老實說那可就太遜囉！一改以往動作類型的作風，而變成一款以洛克人及其朋友、敵人為主的大富翁類型遊戲。遊戲中除了有益智策略的成份，並集合了角色扮演、模擬城市與文明帝國等遊戲特色，讓玩家在進行策略思考與模擬建設的同時，還能選擇自己喜歡的角色和夥伴與朋友們一起同樂。

遊戲中每個角色夥伴皆有極大差異，不同的角色選擇往往導致不同的遊戲過程、對於策略與勝負結局。玩家必須利用有限的資源去興建金礦採集站與元素採集站，以增強自己的國力及防衛對手的攻擊。玩家升級前後共可利用近廿種建築物與多種特殊物品，各有不同的功用。物品設計十分有趣，有健保卡、魔術隨身聽、神奇面具、還有解毒軟體及病毒之星。除了必須花費精神建設自有地區之外，還須提防對手的策略與天災命運的打擊，有地震、火山爆發、隕石群、龍捲風等天災難，還有哥吉不拉、螺斯小拉來湊個熱鬧呢！

此次洛克人不僅要再次發揮智力與黑暗的勢力對抗，粉碎威利博士的野心。還要儘速收集黃金以阻止威利博士的計劃，還得建造堅固的建築物來抵擋威利博士的攻擊。洛克人這次又能否阻止威利博士的野心，就完全靠你了。

# 遊戲便利屋

## [illegible]

在結束了他們上一次的二十個任務之後，Inferno、Duke、Tiny、Tread、Spooky and Fins再一次的被集合起來向不可能的任務挑戰。萬夫莫敵（Beyond The Call of Duty）是魔鬼戰將的任務片，裡面有著八個全新的任務等著你的隊員去完成，並且有著新的發生在東歐、希臘和德國的故事情節。你隊員們的技能和魔鬼戰將中所擁有的完全相同。但是在任務片中則增加一些遊戲特性和提升系統的功能。

首先，你會發現在任務片中的遊戲地圖變大許多，且變得比原來的更精緻了。地面上也多出許多建築物或是設備，使得遊戲變得更加刺激和困難。在原來的魔鬼戰將中，玩家都只要在每個任務中完成一件事就可過關了。就是說你通常必須要到許多地點完成某些事，但是最主要的目標卻只有一個（好比先到達指定目標，然後炸掉某個東西，接著再乘坐各式的交通工具離開）。現在你必須在一個任務中完成許多事情（像是先救出一個被俘虜的同伴，然後釋放某個囚犯，最後才能逃跑），除了玩家們熟悉的爆破任務之外，還有像是暗殺、破壞和綁架等等多種任務。

我想你一定和我一樣，喜愛享受那種突破種種關卡後的成就感，這套任務片將再次為你帶來那種美妙的感覺。

## 幻想奇俠傳

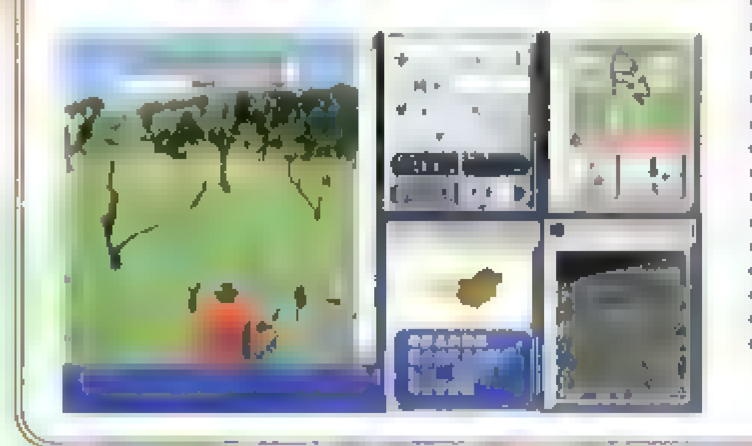
『幻想奇俠傳』的故事內容以江湖中第一大幫長安義氣堂，和新近崛起的江湖權力幫爭權奪利為主要背景，再以替父報仇的義氣堂少主劉浪闖蕩江湖的經歷為故事主幹。作為一個武林題材的RPG，其重頭戲自然該放在戰鬥上面。「幻想奇俠傳」的獨到之處是它採用了目前國產遊戲中少見的即時戰鬥形式，即時戰鬥便是遊戲中的一大發展趨勢，可讓所控制的遊戲主角在戰鬥中自由移動，在戰鬥時更具有真實感。不必再像傳統RPG一般站在原地你一拳我一腳的互相攻擊了。

華義國際
- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：角色扮演
- 售價：700元

## 釣鱸高手

BASS FISHMAN

目前國內常見的釣鱸遊戲並不是很多，而且往往很殘酷的一通通都是原文版引（英、日文）。讓這項在台灣無緣接觸到（受限於緯度、氣候）的，既輕鬆有趣又刺激多變的釣鱸運動，因為語言的隔閡而更難被台灣釣魚同好們所認識。現在在中文世界的玩家們有福了！由日商帝技希如（TGL）台北分公司所推出的全新釣鱸模擬遊戲—『釣鱸高手』，即將以由裏到外「完全中文化」的說明與界面，讓各位玩家們拋卻語言障礙，有機會在美國的世界級大湖釣場中飆艇出航，一圓挑戰釣鱸世界紀錄的夢想！



帝技希如
- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：休閒
- 售價：880元

## 百戰天蟲之毀滅危機

### WORMS：ARMAGEDDON

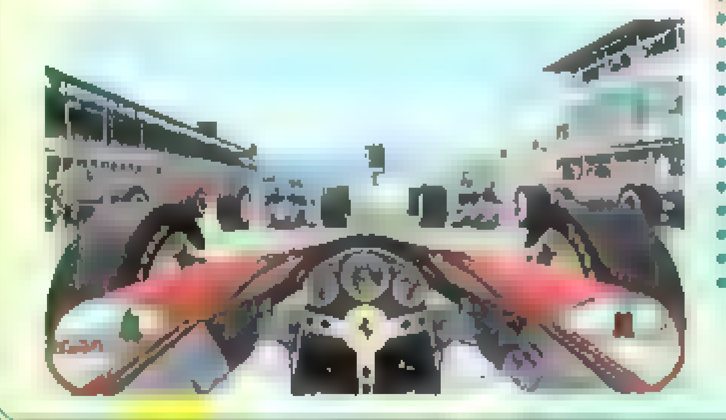
WORMS：ARMAGEDDON是目前的WORMS系列遊戲中最棒的一套，也是最容易讓玩家上癮的一套。蟲蟲們不時發出的聲音真是令人發笑，它們的可愛模樣也很迷人。遊戲的畫面非常成功，無論是在背景或是物品上運用風格強烈的畫法讓人激賞。遊戲的耐玩度也不錯，電腦的AI設計的頗強，剛開始玩的時候常常會被電腦瞬間毀滅，等玩家熟悉了武器的運用後就會簡單多了。當你玩膩了市面上氾濫成災的即時戰略遊戲或是3D射擊冒險遊戲，何妨在輕鬆的週末假期，讓這些可愛又有趣小蟲蟲們帶給你不同的遊戲經驗。

第一波

## GP傳奇賽車

### GRAND PRIX LEGENDS

近來的賽車遊戲界，似乎吹起了一陣復古風。「GP傳奇賽車」便是將遊戲的時空帶回1967年，參加這一年的比賽的選手，必須在全世界的11個場地上進行巡迴比賽。為了讓玩者能夠充分的熟悉每一個場地，遊戲提供了多種模式讓玩者選擇。共有訓練模式、單場比賽模式，以及世界冠軍模式。早期的GP大賽車的比賽流程和現代的並沒有顯著的不同，一樣有練習時間、資格賽和正式比賽。如果您能夠在這11條賽道上暢行無阻的話，哪麼您或許可以嘗試向世界冠軍的寶座挑戰！



第二波

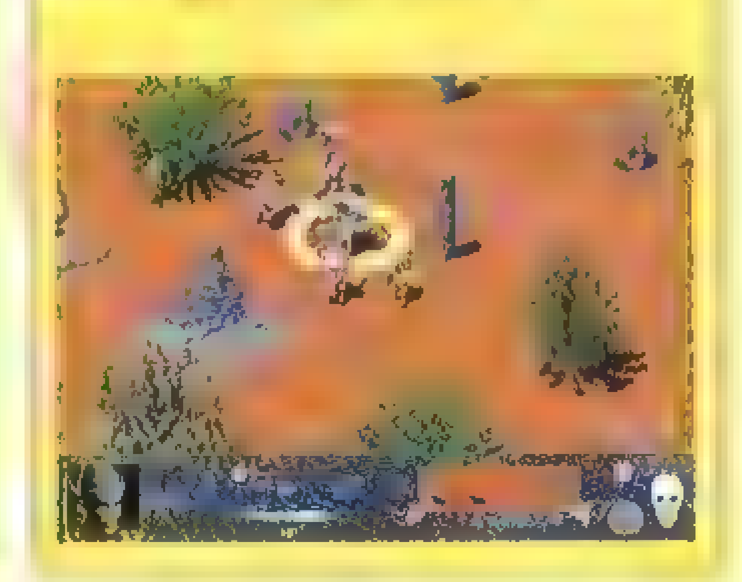
## 魔導物語

『魔導物語』這款遊戲不僅集合了俏皮、可愛、逗趣、卡通、戲話於一身，而且還加入了動畫語音的效果，以全新的劇情、幽默的對話、精緻的畫面、美妙的音樂和緊張又刺激的戰鬥場面，來擄獲每位玩家的心！遊戲中您將扮演故事中的主角～莫思格、米愛兒、奇瓦士、立格、及群．貝格三人，共同組成秘寶探險隊，尋找傳說中的寶藏。其中最值得一提的是，『魔導物語』中處處都充滿了無以倫比的超級笑果，就等您來親身體驗，讓您天天樂翻天！

## 極地之光

「極地之光」是一款類似「暗黑破壞神」系統的即時戰鬥RPG遊戲。雖然尚未支援網路連線，但是玩家可從戰士啓武、鬥士吳尚、魔法師普貝和女賊下可蘭之中選擇一個擔任主角。當然，四個角色之間互有關聯，遊戲中也會因某些事件而互有牽連。但是基本上每位角色都有一個獨立的故事，須一人單打獨鬥、奮鬥到底，而結局也當然各自不同。在戰鬥方面，每位角色自己都有獨特的移動方式以及攻擊模式。男主角啓武主要是拿劍攻擊，還會一部分的魔法，力量也頗大的；鬥士吳尚則是以直接攻擊為主，擅長使用槍和斧頭，攻擊力與防禦力都是頂尖；而可蘭是一位魔法師，可以操控各式的咒術魔法來進行攻擊或治療，武器是小刀，速度快，動作靈活。

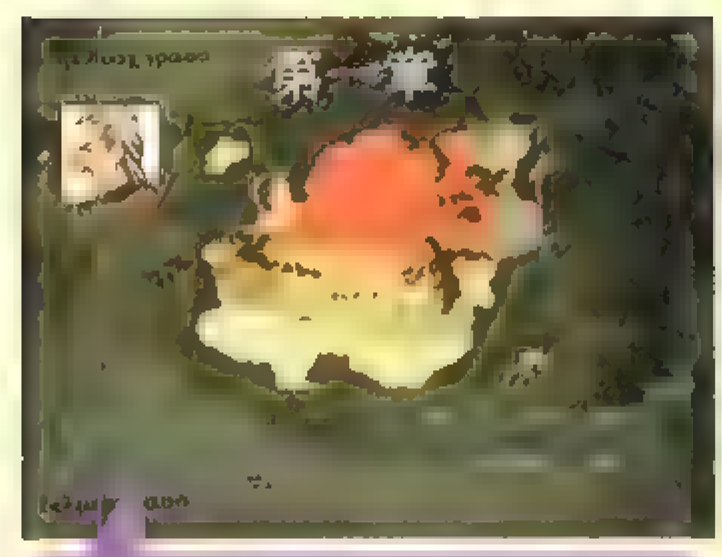
而說到遊戲的舞台則是以村子、洞窟和地下監獄為主。角色的移動不需要在廣大的地圖上走上一大段路才能到達下一個據點，只須從地圖上點選即可，節省了許多時間。另外，遊戲還有一個創新的系統，名為「生理律動」（Rhythm），就是在遊戲開始的時候，將會要求玩家輸入自己的生日，再依據每個日期的不同，調配出最適合玩者的角色性格。玩家如果能好好掌握生理律動的週期，對於進行遊戲將會感受到不同的樂趣。



很久很久以來，人們都信奉著一種可以淨化人類邪惡之心的『龍』，也一直過著很祥和的日子。但是，隨著時光流逝，漸漸地、也就忘了有此一說，人們便開始相互鬥爭。十年前，在這塊大陸上，已經有數十個國家先後捲入這場大戰之中，就連位在邊疆地帶的「土魯村」，也受到了波及。許多受傷的士兵、以及因戰火而落難的人民，都紛紛逃到這個村落避難。當時年紀尚年幼的小女孩艾絲特，雖然細心照顧許多傷兵，但最後仍然失去了許多寶貴的生命。艾絲特感到十分傷心，便暗中發誓，無論如何，一定要幫助人們淨化心靈、停止所有征戰。然而這片原來的淨土，早已將戰火延伸至各地，人們都生活在不安及恐慌之中。

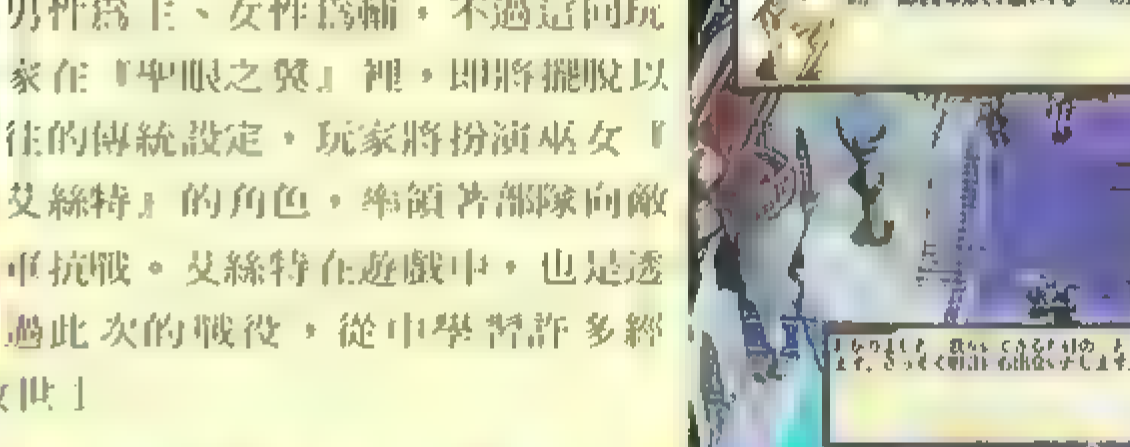
巴爾塔帝國是這塊大陸上軍事最強的國家，戰爭初期，就開始壓榨其弱小國家，以擴大自己的領土。身爲皇帝的『漢神』，嫉妒其弟『羅薩利歐』是軍民、人民的精神支柱，因私心而打算廢除他的職位。這時，許多新興國家漸漸出現，他們的前身，便是以前漂流邊境的蠻族。建國數百年來，他們始終承受著其他國家的侵略壓力。原本沒有任何宗教信仰的此地，最近卻因『帝蘭穆聖教』漸漸擴展，便有成爲其國教的趨勢。爾後，巴爾塔帝國正對其他國家展開一連串的侵略，大陸上的各國已經捲入這場大戰50餘年之久，權力者相互爭權奪利，人民卻沾滿血腥，整個大陸全陷在血海當中。國家衰退、政治荒廢，民眾生活在恐怖及絕望之中。

而原本生活平靜的土魯村，也收到王國旗下的從軍命令。於是英勇的艾絲特率領著土魯部隊與王國和帝國對抗，漸漸的吸引了眾人的目光。但是艾絲特在戰亂中，看到的卻是無辜的人民死在背叛、爭權之下，讓艾絲特倍受痛苦掙扎，然而爲了永久的和平、也爲了人民的福祉，必須咬緊牙關與敵軍抗戰下去。



## 玩家將扮演巫女「艾絲特」，率兵遠征！

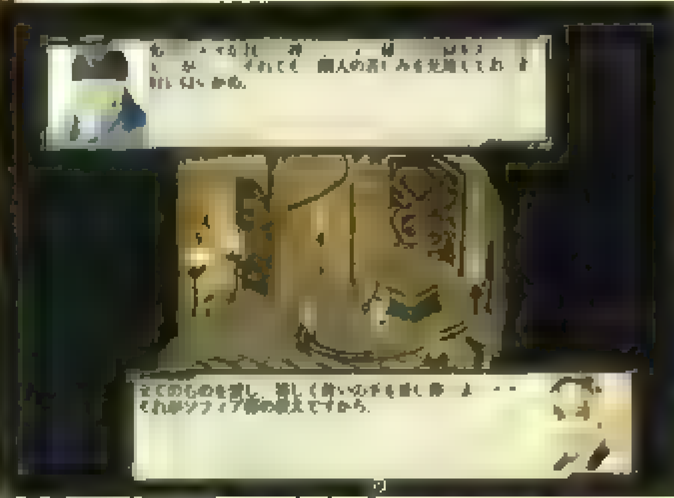
以往遊戲中的第一主角都是男性為主、女性為輔，不過這回玩家在『聖眼之翼』裡，即將擺脫以往的傳統設定，玩家將扮演巫女『艾絲特』的角色，率領著部隊向敵軍抗戰。艾絲特在遊戲中，也是透過此次的戰役，從中學習許多經驗，由邊境的指導者成長為天降的救世主！

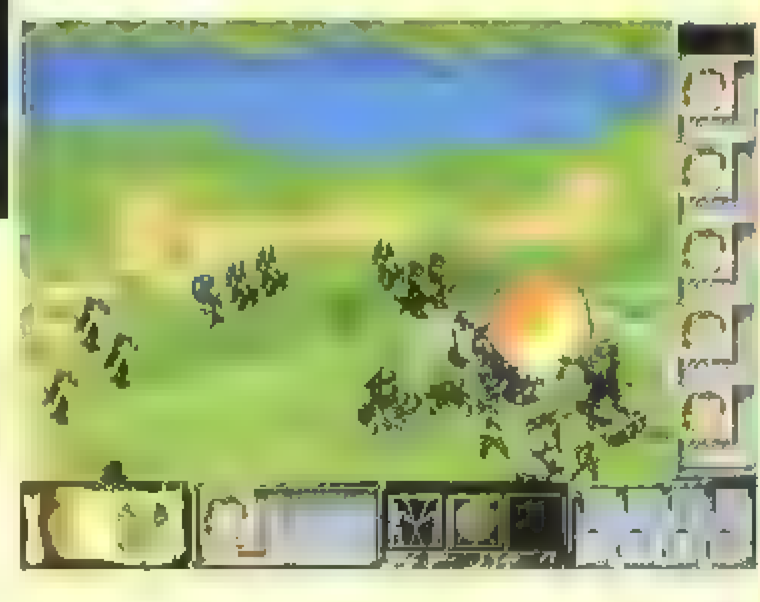


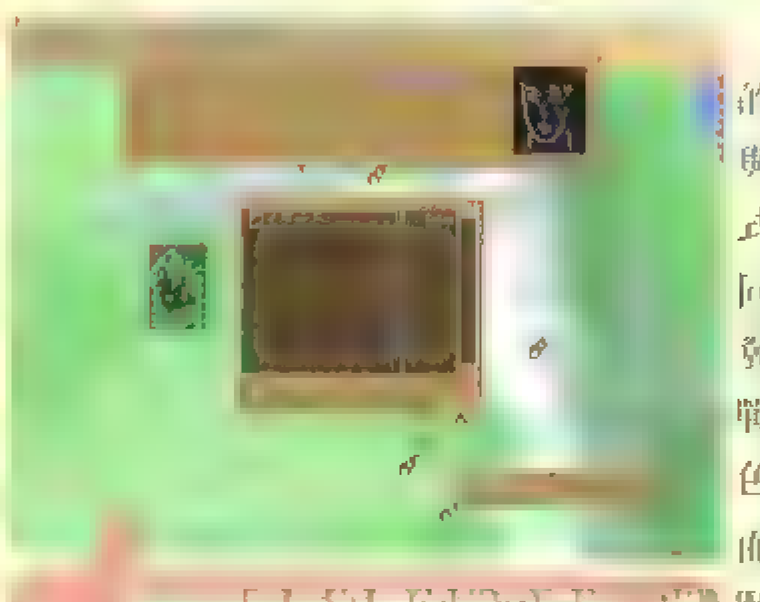
## 藉由每場戰役體會「艾絲特」對生命的熱情

在遊戲中玩家們所征服的對象也從人類到魔物不等。

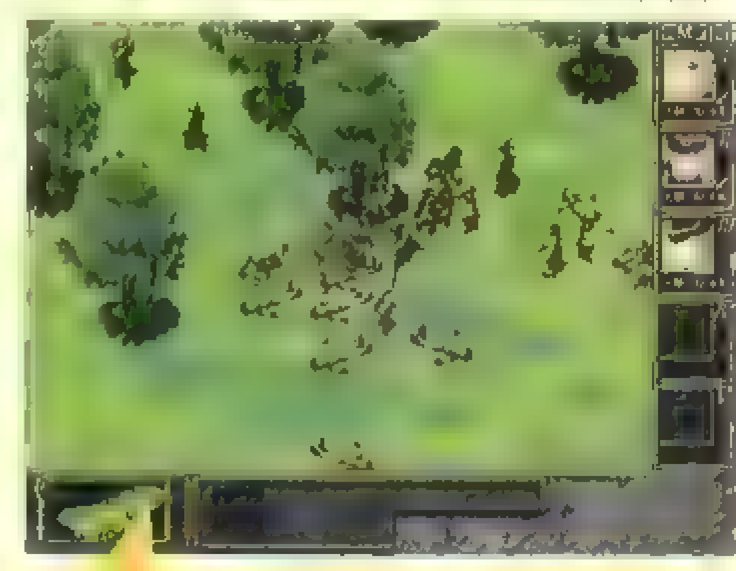
遊戲中採單線結局，劇情的細節主要是描寫權力者之間爭權奪利的情形；以及原本只是小小勢力的主角們，一路得到人家支持、直到收復戰亂的過程。活躍在戰爭陰影下的人們、主角的經歷過程、太古時代的戰爭傳說等劇情，都是由一個個的謎團中漸漸演變成明朗化的故事。以女性為第一女主角的遊戲亦所在多有，不過『聖眼之翼』裡的艾絲特，則是一位愛國心、民族心極強的少女！遊戲中玩家將從過程中瞭解這位身世不凡的女性，並從每場戰役中體會艾絲特充滿熱血的靈魂。相信玩家們必會被艾絲特對生命的熱情所感動。







遊戲中的戰鬥方式，與以往的傳統式RSLG不大相同。『聖眼之翼』是把即時戰略系統與角色扮演系統合而為一，在戰鬥方式進行的時候，雖類似以往RSLG的回合制進行方式，不過戰鬥方式確是採即時，所以不受走格子的限制，在戰鬥時比較不會耗時；此外，這款遊戲有類似『新兵養成』的功能，只要有一定且足夠的金錢，玩家們便可以選擇課程訓練自己的軍隊。所以在『聖眼之翼』中，將是融合角色扮演、即時戰略與策略模擬綜合型態的遊戲，這項融合對LGT來說是個創舉，將能大大滿足喜愛這一種類型的玩家群。



## 遊戲系統介紹

# 複雜的人際關係，交錯而成的[illegible]角色

## 皇帝[illegible]

巴爾塔帝國的皇帝，不算是昏庸，但受到弟弟羅薩利歐的威脅，正傷腦筋要怎麼陷害弟弟。

## 羅薩利歐

[illegible]皇帝的弟弟，[illegible]戰，[illegible]親自[illegible]，不論是在軍民還是國民的心目中，人氣指數均[illegible]，與皇兄關係惡劣。

## 艾絲特

戰後遺孤，由住在邊疆村落的[illegible]巫女扶養長大，率領著騎士團守護[illegible]殿，參加戰亂，是位優秀的巫女。擁有一頭白金色的長髮，以及迷人的藍眼睛，對自己的身世也不甚清楚，據說她是被稱為「[illegible]族」的族群後裔。

## 攝政王[illegible]

加勒底亞王國長老級的侍從，先王去世後，就晉升為攝政王，但[illegible]用攝政[illegible]的權力，從[illegible]有錯過任何一場[illegible]的內亂及權力鬥爭，更糟糕的是，[illegible]無章[illegible]的政策，使得全國人民都對他很[illegible]。他[illegible]艾絲特極為[illegible]，日後他將會以[illegible]聖教作為[illegible]起叛亂，[illegible]將會成為改變[illegible]國及聖教[illegible]的關鍵之[illegible]

## [illegible]（[illegible]）

加勒底亞王國唯一的一位繼承人，雖然還是個王子，加冕儀式卻已是勢在必得的。猜疑心很重、冷靜，實際上心地是非常善良的

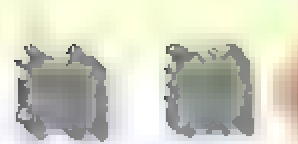
## 大主教[illegible]

[illegible]聖教的教皇，為了[illegible]自己的地位，擴展權力[illegible]巴爾塔帝國秘密聯盟，[illegible]他的能力[illegible]信賴，[illegible]將所有的職務都交給[illegible]他，[illegible]對艾絲特的存在[illegible]，並設計陷害她，並[illegible]身份將艾絲特列為[illegible]者，抓入牢房

## [illegible]

[illegible]聖教內教皇身邊的執行祭司，深受教皇的信賴，他的成長過程是個謎，由於權[illegible]得太平靜，所以擴展戰亂。與艾絲特同為[illegible]族的後裔，但是他卻利用這種力量使人類滅亡

## [illegible]



是位身經百戰的士兵，由於戰役的經驗豐富，對於戰術及各國的文化等都非常瞭解，對艾絲特一行人而言是個好伙伴。

## [illegible]

高明的軍師[illegible]拉德的女兒，擅長魔法及劍術

# 1999遊戲設計師 座談會介紹

## 什麼是遊戲設計師？

在美國遊戲廠商開始製作遊戲時，會先指派或組成一個小組來負責整個製作過程，而設計製作這些遊戲的小組人員，我們便稱為遊戲設計師。遊戲設計師主要有以下數種：

### 一、遊戲企劃師

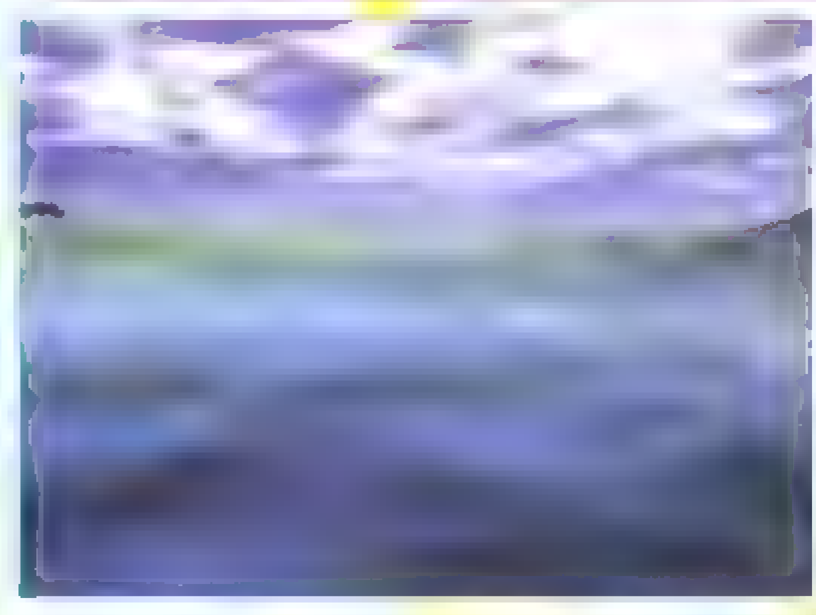
要讓一些虛渺的概念變成一個實體的遊戲，就是遊戲企劃的工作。他不僅要將一些有趣的點子或觀念組織成一個可實行並完成的藍圖，還要能夠熟悉程式、美術及其它相關製作人員的工作內容，才能讓這群人在他所設計的藍圖之下完成遊戲。因此遊戲企劃除了要腦筋靈活之外，經驗豐富更是順利完成遊戲的最佳保障。

### 二、程式設計師

對程式而言，遊戲設計可說是所有電腦程式設計裡面最難的一個領域，因為在電腦程式方面，遊戲程式設計師必須精通所有的程式設計技巧！在處理3D方面，需要用到各種的數學運算技巧，例如Matrix Algebra、Permutation、Dynamic Tree Structure等等；在處理遊戲大量的資料時，設計師又得要熟悉各種資料庫程式管理的技巧。

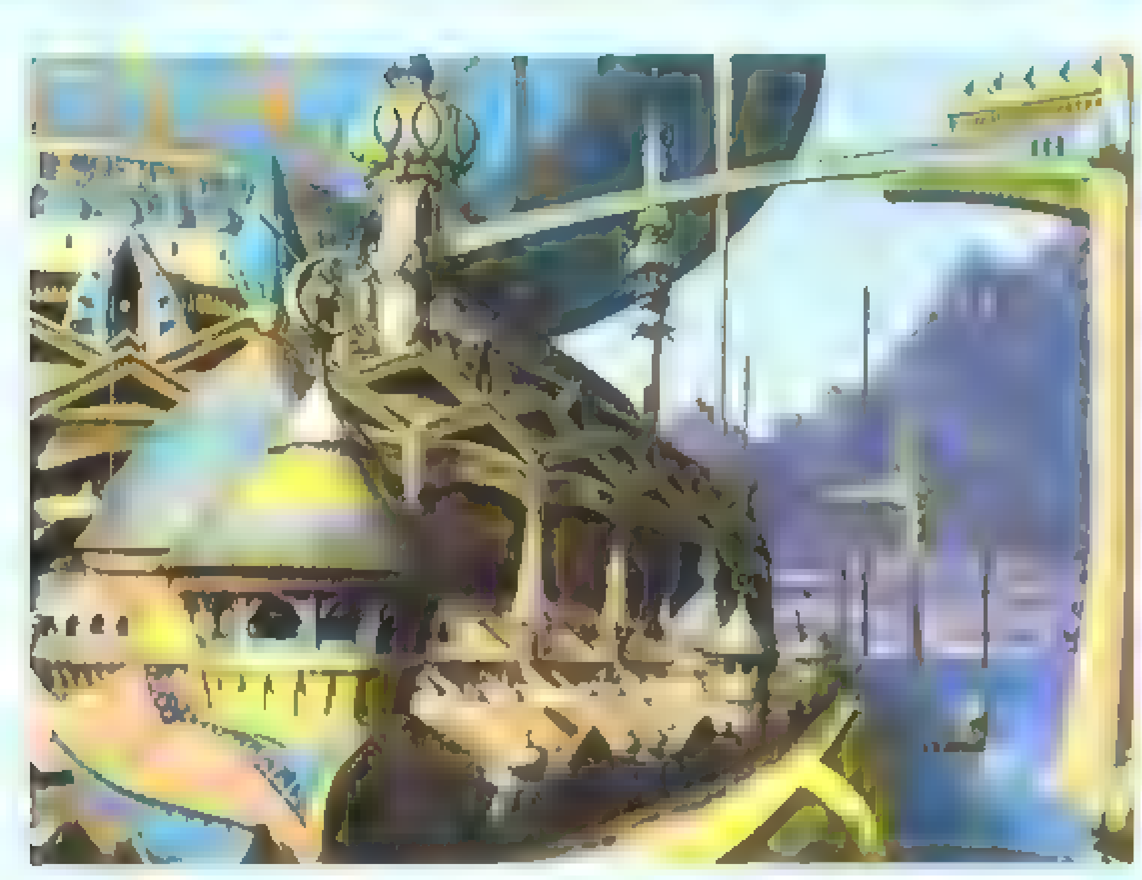
要是遊戲擁有多人連線的功能的話，程式設計師更得對於電腦網路程式有相當深的瞭解。當然！遊戲程式最重要的一部份就是人工智慧了，因此要設計夠水準的人工智慧是最難的部份。

### 三、美術設計師（美工人員）



對遊戲來說，優秀的美工人員也相當重要。現今遊戲設計的美工人員之水準要求與以往大不相同。在多年前，美工人員只要會畫圖，能夠使用一些簡單的2D圖形處理程式，就可以應付了；但由於現在的遊戲大部份是3D圖形，因此美工人員除了要會畫圖之外，更得要對程式設計有些概念，因為目前市面上繪製3D的程式都需要使用者撰寫Script的能力。

當然，美工人員對於幾何及數學也要有相當的認知，因為目前的3D遊戲設計時常都要求3D組件的多邊形數量能減到最低，以利遊戲執行時更流暢；至於如何能夠減低多邊形數量，就是美工的挑戰了。



除了以上二種主要製作人員之外，音樂設計及遊戲整體設計也有各種不同的技巧。這樣看來，遊戲設計本身確實是一門相當大的學問；不過現在市面上並沒有專門教導遊戲設計的學校（日本到處都有所謂的遊戲設計學校，專門訓練各種遊戲設計人才），大學也沒有聽說過有"遊戲設計系"這門科目，那麼有心要進入遊戲設計這一行的人，要從那邊著手呢？很不幸的，要不是玩家在大學是修相關科目的話（也是電腦科學系、音樂系、電子工程系、美術系、或者是文學系），只好自己看書學。

## 遊戲設計師座談會的成立

有鑑於此，美國大型出版商Miller Fredman及其旗下的刊物Game Developer Magazine（遊戲設計大師），每年一度都會在三月時，於美國加州的聖荷西（San Jose）舉行遊戲設計師座談會，這個座談會最主要的目的，就是讓美國的遊戲設計人員同聚一堂，互相交換遊戲設計的技巧及心得。當然，座談會本身也會有許多的課程，可以讓遊戲設計各方面的人員能夠學到最新的遊戲設計技巧，以及如何使用相關遊戲設計工具的知識。

除了座談會本身之外，大會也有遊戲展覽，展覽的內容與主要以遊戲展覽的E3國電子娛樂展最大的不同之處，就是在會場上面根本看不到幾個遊戲在會場上。遊戲設計師座談會的展覽，主要就是展出各種的遊戲設計工具，以及各種最新的硬體。"遊戲設計工具先驅獎"也是大會的重點之一，這個獎項是頒給出色的遊戲設計之相關產品，讓設計人員可以了解那些遊戲設計工具是一流的。

今年的座談會大會也創立了一個叫作"獨立遊戲設計獎"的獎項，這個獎項就跟台灣大宇所辦的「金磁片獎」一樣，專門是用來鼓勵一般玩家設計電腦遊戲的獎項，所有目前不在任何遊戲公司裡面工作的人，全部都可以參加。

由於本刊並不是專門刊登遊戲設計資訊的刊物，因此以下的報導將會著重在會場上看到的遊戲軟體及硬體，至於遊戲設計方面的產品介紹，筆者只會輕描淡寫地帶過。如果讀者們想要知道更多有關遊戲設計師座談會的報導，請參閱中文版的《遊戲設計大師》。

## 獨立遊戲設計獎

就像台灣的大宇金磁片獎一樣，美國方面也有類似這種鼓勵一般玩家設計電腦遊戲的大獎。在今年的遊戲設計師座談會上，舉行了一年一度的獨立遊戲設計獎，而參賽作品當中，有著各種不同的遊戲，除了一般的單機遊戲之外，還有網路遊戲及多人對戰的遊戲。

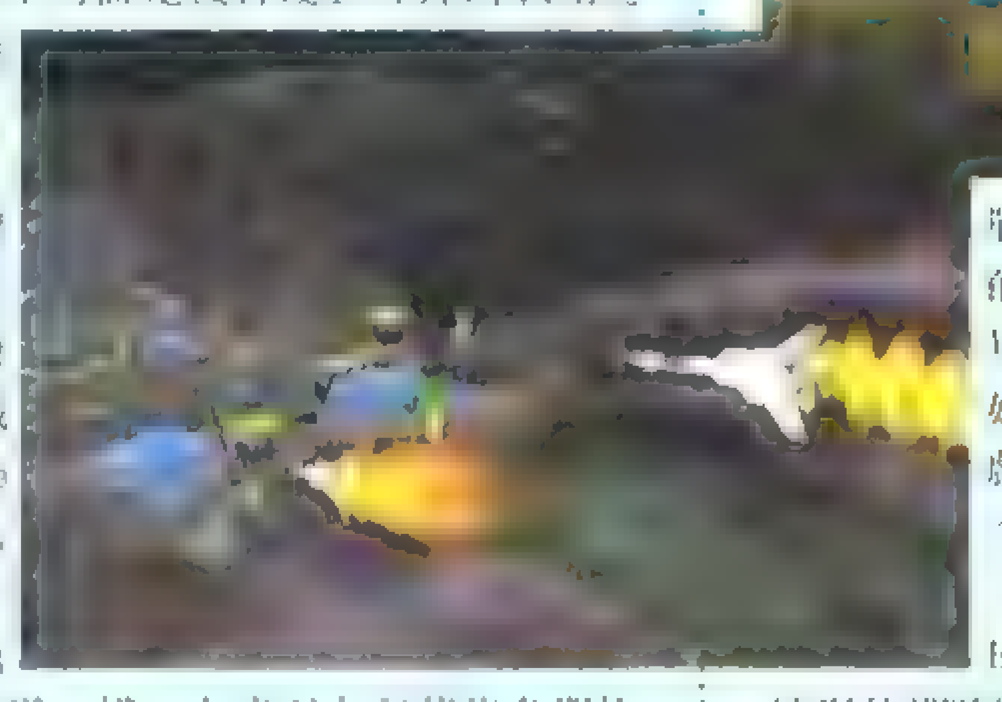
在幾輪的淘汰以及甄選之後，剩下的數套遊戲都是相當優良的作品。玩家們不要以為這些遊戲是由業餘的人員所設計的，水準就會不如一般

的電腦遊戲，事實上，進入決賽的遊戲中，幾乎每一套遊戲的水準與一般遊戲公司所設計的產品都有過之而無不及。

在下面的文章中，筆者將會報導一些得獎的作品。其中包括得到第一名的遊戲Fire and Darkness。Fire and Darkness是由一組十八歲到二十歲的學生所設計，其中有七位成員，包括遊戲的程式設計及美工人員，剛好都是和筆者在同一所大學裡面修同一科的學弟。藉著這個機會，筆者特別邀請設計小組到本刊的美國編輯部，向筆者親自介紹這一個遊戲。

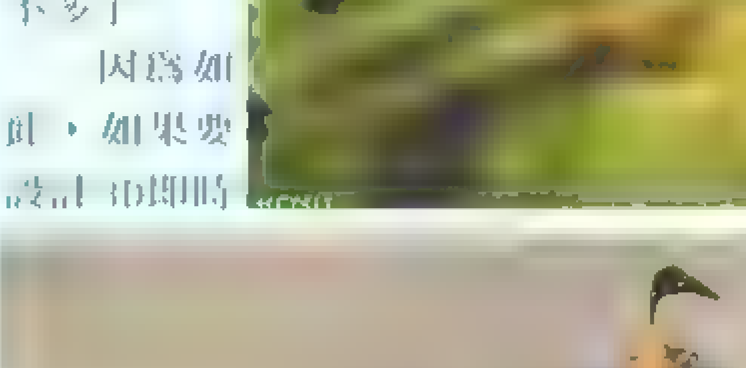
## Fire and Darkness

Fire and Darkness是一套3D即時戰略遊戲。現今市面上可說是沒有幾套3D即時戰略遊戲，而這套遊戲不像"旭日東昇"那樣，讓玩家可以選擇進入任何一個單位進行操作的3D即時戰略遊戲；Fire and Darkness的進行方式，就與動員終極令以及星海爭霸一樣，在畫面上有著許多單位，可以接受玩家的指令，去和其它敵人單位作戰。但是Fire and Darkness最大的不同點，就是遊戲的圖形是真正的3D，這種技術是目前遊戲界很少使用的技術。



為什麼一般的即時戰略遊戲都選擇以2D作為遊戲介面呢？原因很簡單：即時戰略遊戲最重要的，就是能夠在畫面上顯示大量的單位，這樣才能算是一個好玩的遊戲；如果即時戰略遊戲的單位上限過少的話，相信很少會有人想要玩它吧！

由於現今的3D電腦硬體在速度上還相當有限，因此當設計師在設計遊戲程式時，通常無法能夠讓畫面上顯示太多的3D物件，尤其是3D即時戰略遊戲。首先程式在處理地形的繪圖時得要花掉許多CPU的計算時間，而如果要讓地形看起來要很漂亮的話，必須要使用大量的多邊形；再加上即時戰略遊戲的地形與任務的設計有著相當密切的關係，因此在耗費大量的多邊形來繪製地形後，能夠用來繪製3D物件的多邊形就所剩不多了。



因為如此，如果要設計3D即時戰略遊戲的話，通常在畫面上能夠顯示的3D單位最多只能夠有約30個；而80個單位的限制，根本就不能夠設計出一個好玩的即時戰略遊戲。因此市面上的遊戲公司在設計這類的遊戲時，都選擇完全2D的繪圖介面；就算是像動員終極令二代（Westwood Studios/Electronic arts尚未推出）以3D繪製地形的即時戰略遊戲，它的人物也不是用多邊形來繪製，而是使用立體像素（Voxel）所繪製。

如果真正的想要能夠設計出真正的3D即時戰略遊戲的話，那麼遊戲本身的地形繪製引擎一定得要用更少的多邊形來繪出細膩的地形，才能夠解決畫面單位數量限制的問題。

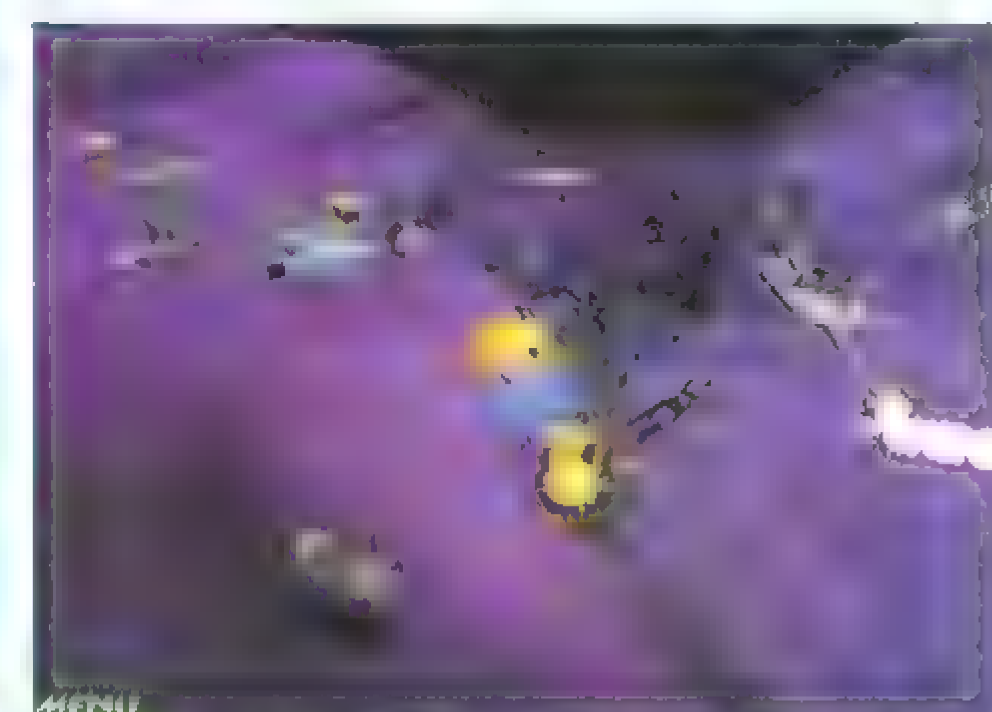
Fire and Darkness就是一個克服上述難題的程式。在頒獎典禮的時候，展出這一套遊戲時，許多業界的遊戲設計師都不敢相信這群年輕人能夠寫出這樣的遊戲引擎來。Fire and Darkness最驚人的部份，就是它的3D地形繪圖引擎。據遊戲程式設計師David Scherer表示，Fire and Darkness使用獨家的圖形座標計算程序，只要使用十分之一的多邊形數量，就能構成與其它遊戲一樣漂亮的地形。

由於圖形座標計算程序是獨家的技術，因此它到底是如何簡少多邊形數量的，筆者也不清楚；不過可以確定的是，如果畫面的多邊形數量減少了，那麼每塊多邊形的圖塊一定會變得很大；當多邊形的尺寸變大的時候，黏貼材質的時候一定會相當醜陋，因為以目前處理器與材質記憶體的限制看來，是無法黏貼高像度太高的材質，那麼一來，遊戲的地面應該會出現許多的粗點才對，可是遊戲在展示的時候，並沒有許多的粗點，令筆者相當驚訝！

當然！我們的程式如果光是將材質黏貼到多邊形上面的話，一定會出現相當醜陋的圖塊。David Schere表示：「一般的遊戲程式都是使用Bi-liner Filtering的方式來解決這一個問題（筆者註：Bi-liner Filtering就是分析一個圖點四個對角線上的圖像，並且取它們的平均色，以達到消除圖塊的目的）；但是使用Bi-liner Filtering會讓畫面產生看起來相當地模糊，因此許多的遊戲都會使用Detail Enhancement的技術，來增加遊戲地形的細膩度。

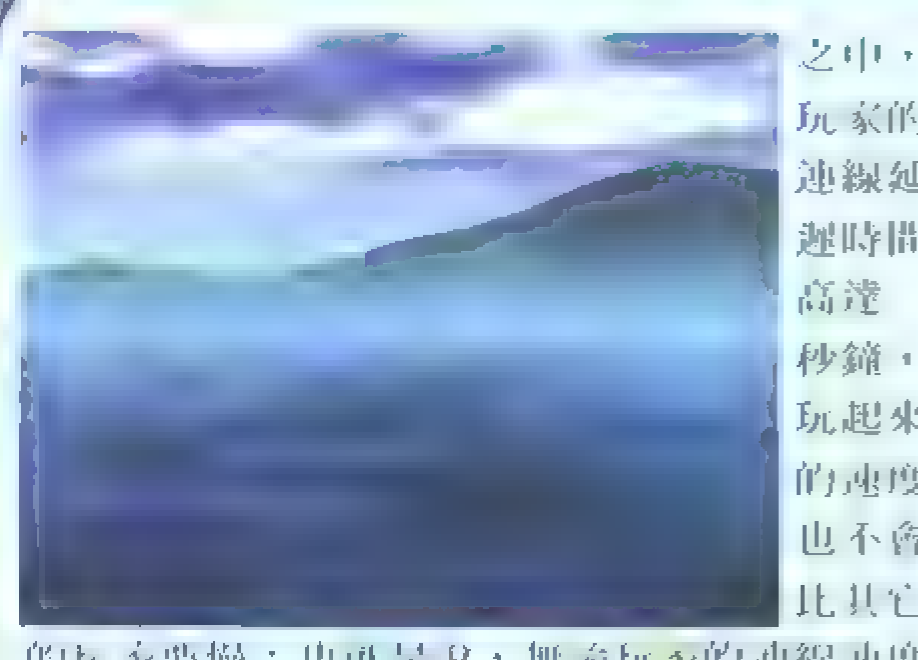
David所謂的Detail Enhancement技術，就是使用小塊的高解像度雜訊（也就是以亂數所產生的材質），重覆黏貼在上述以處理過的圖片上，這樣一來，會讓地形解像度看起來要更高一些。雖然這個方法很不錯，但是使用亂數產生高解像度材質的方法，總是會讓遊戲的地形看起來相當不自然。

Fire and Darkness的引擎強大的地方，就是程式會分析一個圖塊周圍的地形，計算出小塊的高解像度材質；這樣一來，畫面的地形看起來不但會相當細膩，而且可以達到使用極少量的多邊形就繪出很棒的地形。



Fire and Darkness目前只是一個多人連線的遊戲，遊戲本身還沒有單人模式的功能。據David Schere表示，目前市面上許多的遊戲都是以單人模式為主，在設計完成之後，才加上多人連線的功能，於是多人連線的功能只是一種另外附加上去的功能；但David Schere所希望的，是能夠設計出一個專門讓多人連線的遊戲，因此遊戲目前的設計方針，是讓遊戲中所有的單位及功能，全部都朝向多人連線發展。

許多連線遊戲都有著個共同的問題，就是在對戰中，有著速度較快網路的玩家通常都佔有優勢；也就是說，如果筆者使用的是T1連線的話，那麼筆者操作單位的速度比起一般使用數據機的玩家將會要快得多，這種問題一向是連線遊戲程式設計最大的問題。不過，在Fire and Darkness裡，這一個問題完全解決了！據David Schere表示，就算在遊戲



之中，玩家的連線延遲時間高達一秒鐘，玩起來的速度也不會比其它的玩家要慢；也就是說，無論玩家的連線速度是快是慢，在遊戲中的情況都會相當公平。

Fire and Darkness的圖形相當漂亮，尤其是在水面的處理上，更是筆者看過的遊戲之中最好的。由於Fire and Darkness的設計小組目前還正在與許多的遊戲公司洽商中，因此它將會由那家公司推出，筆者目前也不清楚；不過依目前遊戲的效果看來，如果能夠經過任何一家遊戲公司潤飾的話，一定會變成一套相當驚人的產品。

Fire and Darkness將會於今年E3在Microsoft、Gathering of Developers、3Dfx及Matrox等公司的攤位展出。

## 巴比倫五號星站

這次在遊戲設計師座談會上面展出的遊戲並不多，在展出的作品當中，其中最引人注意的大概就是巴比倫五號星站的遊戲吧！這套遊戲原本是由Yosimate Entertainment所設計（作者註：Yosimate Entertainment原本是Sierra On-line公司的發源地，當Sierra搬到西雅圖之後，便改名成為了Yosimate Entertainment。），但是最近該公司卻發生了相當不幸的事。

玩家們都知道，Sierra在前幾年被CUC International公司所收購，後來並且改名成為Cendent Software。據筆者的可靠消息來源表示，Cendent Software在前不久中發生了有人虧空公款的行為，導致公司陷入了財務的危機（Cendent Software旗下除了有Sierra之外，還有Blizzard Entertainment及Knowledge Advanture）。最近整家Cendent Software遭到法國公司Havas集團所收購，改名成為了Havas Interactive。

不過由於公司內部的財務危機仍然存在，因此Sierra旗下所有的遊戲設計小組都裁了不少的設計人員，其中最慘的就是Impression Software及Yosimate Entertainment整家公司，遭到了解散的命運。這也就是說，原本由Yosimate Entertainment所設計的Sierra遊戲系列，以後都將不會再推出新的遊戲，這裡面包括：警察故事系列、英雄傳奇系列，以及宇宙傳奇系列等等著名的遊戲！

不過原本由Yosimate Entertainment正在設計中的巴比倫五號星站，卻沒有遭到腰斬的命運。據表示該遊戲能夠繼續設計下去的原因，是因為Sierra本身與巴比倫五號星站的電視影集製作公司簽有合約，在無法毀約的情況之下，Sierra將該遊戲的設計工作轉移到了位於西雅圖的Sierra FX設計小組。

筆者在遊戲設計師座談會的展覽會場上，看到了巴比倫五號星站的遊戲版本，比起筆者上次前往Yosimate Entertainment看到的版本要又增加了許多功能。巴比倫五號星站遊戲裡面所使用的3D模組，都是從電視影集裡面的3D模組直接拿來使用。不過直接使用影集的3D模組有一個相當大的問題：以巴比倫五號星站本身的3D模組來說，電視影集所使用的版本是由130,000個多邊形所構成，並且用掉了6.5MB的材質圖形；但是由於目前硬體的限制，在遊戲裡面，五號星站圖形的處理上只能夠使用1,400個多邊形及1.5MB的材質圖形。

由於遊戲設計小組的目標，是讓遊戲中的圖形看起來與電視影集上面的圖形沒有兩樣，因此如何技巧性地減少遊戲中圖形的多邊形數量，成了設計小組裡美工人員的挑戰；而在會場上面展出的版本，據Sierra的公關人員Monika Moalin表示，巴

經是4,400 個多邊形的版本。筆者仔細觀察了遊戲畫面，發現設計小組果然所言不虛，巴比倫五號星站的畫面效果，看起來果真與影集裡面的畫面一模一樣。

除了畫面圖形相當細膩之外，巴比倫五號星站在光影效果及解像度上，都可以說是超水準的傑作。據在場的設計人員表示，所謂的4,400 的多邊形版本，並不需要使用3D加速卡就可以執行；如果玩家擁有3D加速卡的話，圖形的多邊形數量將會增加一倍，也就是說畫面將會更加細膩。

在場的設計人員也表示，電視影集裡面所使用的150,000多邊形及6 MB的材質圖形的3D模組，也會包含在遊戲之中。當未來硬體廠商推出速度更快的加速卡時，遊戲的畫面效果將會隨之增加；到最後等到加速卡的速度夠了之後，遊戲的畫面將會與影集使用同一個3D模組。

由於遊戲版本裡面涵蓋的範圍比影集裡面多，因此除了影集裡面出現的太空船及星戰之外，遊戲設計小組也得設計出一些影集裡面提過，但是卻從未出現過的太空船圖形。由於巴比倫五號星站是相當受到歡迎的影集，因此在設計任何影集裡面沒有的東西時，設計小組都必須與影集製作公司開會商量。

還有一些在影集裡面沒有提到的資料，在設計遊戲時都必須要一一設定，這些包括星站及星戰之間的相對位置、距離等等，所有的細節都必須要小心設計，遊戲及影集才能夠有相當的連貫性。

雖然巴比倫五號星戰是一個太空模擬遊戲，但是它絕對不僅是一個普通的"將敵人全部都殺死"的遊戲而已。在本遊戲中，除了飛行之外，內容著重的是戰略的策劃。在許多的任務裡面，玩家將會遇到許多比己方要強大許多的敵人，如果光是硬拼的話，是絕對不可能打倒敵人的。玩家在遊戲中將可以隨時選擇要操作遊戲中任何一個己方的單位，因此整體上的策略計畫是相當重要的。

五號星站的遊戲版本最引人注意的，就是遊戲裡面太空站的尺寸。在遊戲中，所有的太空站（當然包括了五號星站）的尺寸都與電視影集裡面一樣大。由於太空站都是真正的3D模組，因此在遊戲進行的時候，玩家將可以在太空戰艦周圍飛行，甚至飛進太空站裡面；在一些任務中，玩家的目的將是保護太空站本身的某部份，如果該部份遭到了攻擊，任務就等於是失敗了。

巴比倫五號星站將會於今年暑假推出……如果Sierra不再出什麼大問題的話。

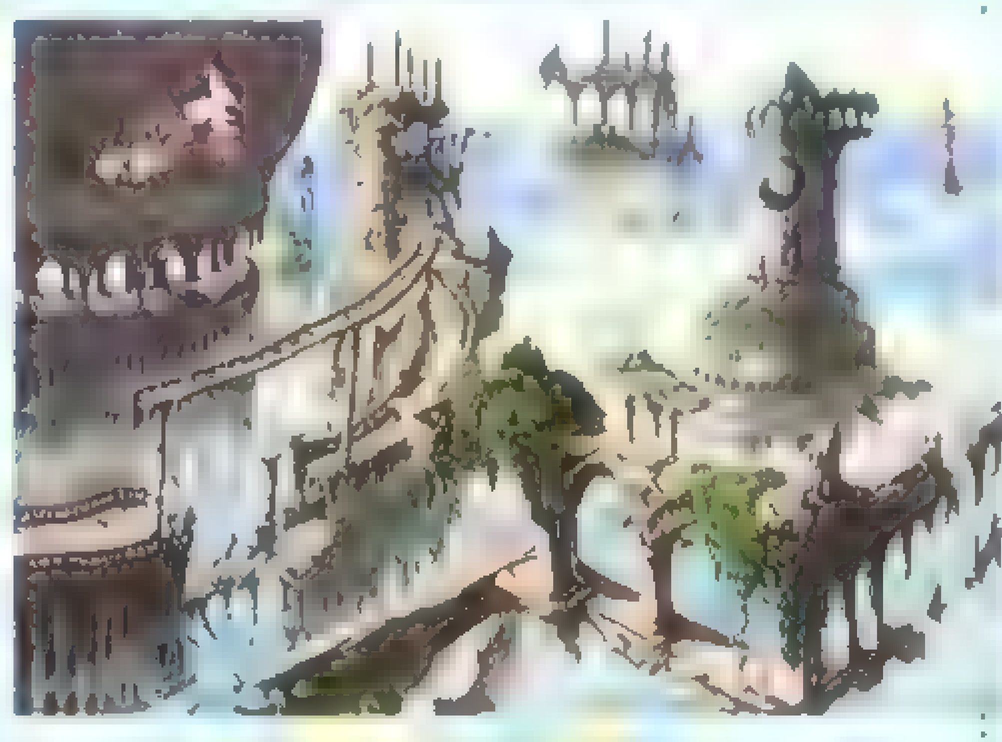
## 波斯王子3D

1999遊戲設計師座談會

會場上面所展出另外一個吸引相當多人的遊戲，就是波斯王子3D了。波斯王子3D的製作人，就是在十年前設計出第一套波斯王子遊戲的Gordan Mechner。如果玩家們記得的話，波斯王子一代可以說是十年前市面上第一套少數支援聲霸卡，並擁有動畫的電腦遊戲。

據製作人Gordan Mechner表示，他本身並不會畫圖，更不用說是要畫動畫了。於是他請他的弟弟大演各種不同的動作，並且用家庭攝影機將那些動作拍下來；之後根據錄影帶上面每一張圖的人物動作，一張一張地描下來並輸入電腦之中。使用那個方法所產生的電腦動畫，不但生動，而且相當自然。這大概可以算是最早期的動作捕捉技術吧！

在波斯王子3D這套遊戲裡面故事的內容與前兩代並沒有什麼不同。公主自從小的時候就與蘇丹王弟弟的兒子有了婚約，不過在他發現蘇丹王的女兒已經與遊戲的主角結婚之後，便相當地生氣。他將遊戲的主角引誘到一個陷阱之中，並且將他關到地牢裡面；然後他將蘇丹王的女兒抓到了位於外島上的基地裡面。當然，玩家的目的就是從地牢裡面逃出來，並且前往外島，將自己的妻子救出，並且殺死企圖不良的歹人。



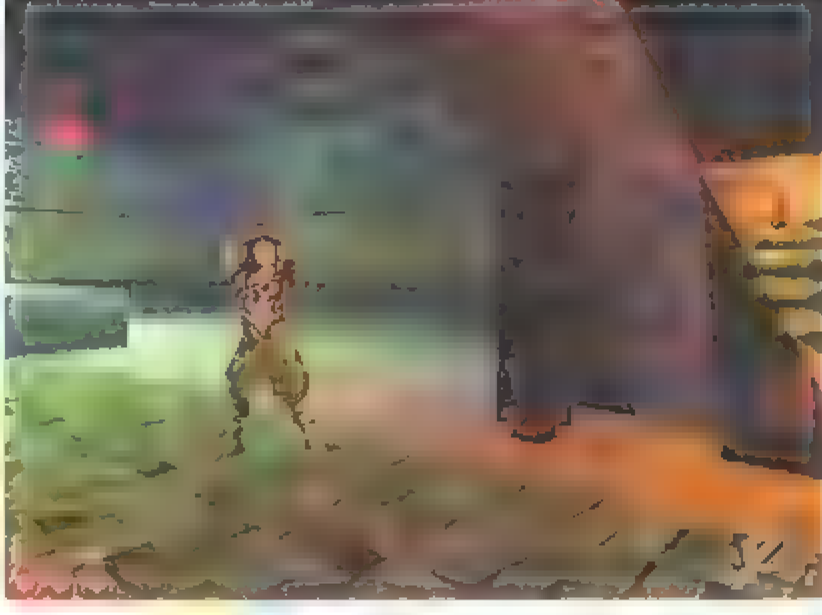
波斯王子3D與前面幾套遊戲相比較，除了圖形及介面變成立體的之外，最大的不同之處，就是遊戲不再是純動作遊戲了。據Jordan表示，在波斯王子3D裡面，遊戲擁有著相當多的冒險成份；所謂的冒險成份，並不是要玩家解開一些亂七八糟的迷題，而是讓玩家能夠動腦想出各種不同通過關卡的方法。

波斯王子3D裡，主角能夠進行的動作比前幾代要多上了幾倍。除了一般的跑步、攀爬、慢行、跳躍之外，在最新的遊戲之中，主角還能夠進行前空翻、後空翻、攀爬側行等等的動作。設計小組為了要能夠讓波斯王子3D裡面人物的動作達到相當的真實度，因此幾乎所有的動作都是經過真人動作捕捉後才輸入電腦裡面。

當然，要是遊戲中沒有鬥劍的成分的話，這一套遊戲就不能稱作波斯王子了。在前幾代中，鬥劍的動作相當地簡單，除了攻擊及抵擋之外，就沒有其它的動作了；在最新的遊戲之中，設計小組特別請到了曾為許多電影進行鬥劍套招的顧問，設計遊戲裡面鬥劍的動作。因此在波斯王子3D中，玩家能夠進行數十種不同的攻擊動作，在防衛方法也有許多不同的選擇。當在場的設計人員展示遊戲中鬥劍的部份時，就好像在看電影裡面鬥劍一樣。

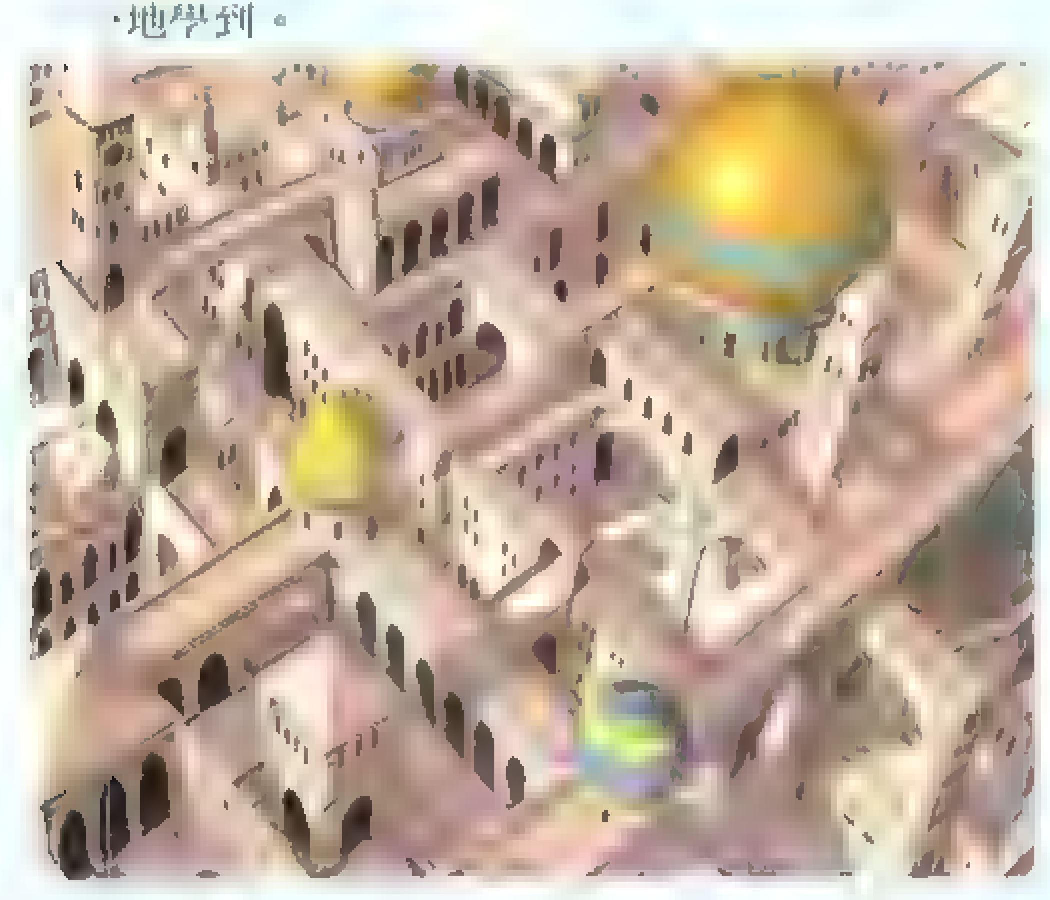
波斯王子3D裡面一共有15個關卡，並且有7種不同的環境，每一個關卡都是相當大型的3D場景。另外一個波斯王子系列受歡迎的特色，就是遊戲的關卡中到處都充滿了陷阱。在前幾代中，陷阱的種類相當有限，不是會從地上插出來的刺，就是會脫落的地板；但在最新的遊戲中，據設計人員表示，有著幾十種不同的陷阱充斥遊戲之中。筆者所看到的就有幾種，其中有一種是當主角經過時，就會將主角推到崖下的機關，不過只要玩家躲得快，就可以不用遭到滅頂的命運。另外一種機關筆者喜歡稱之為"切片機"，這一種機關可以用肉眼就可以看到，但是要是主角不小心觸動它的話，那可必死無疑，躲都躲不掉。

# 特別報導

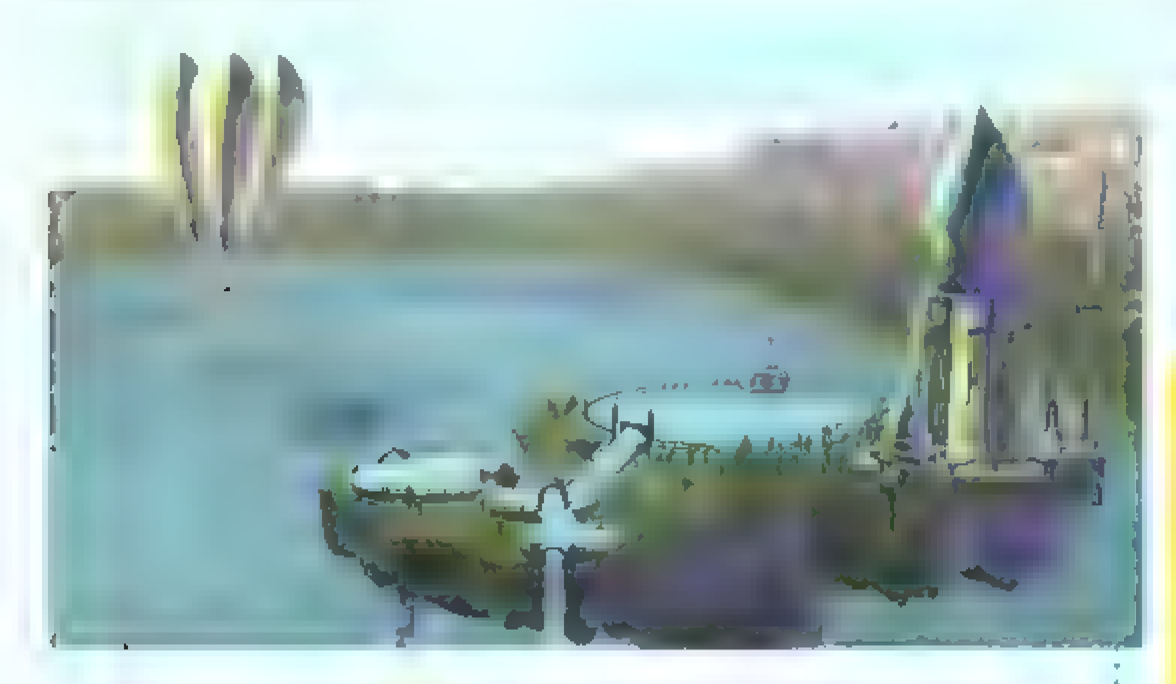


這種機關在觸動之後會有十幾把刀很快地從牆上砍出來，將主角砍成幾十片，可說相當地殘酷。

在最新的遊戲裡面，有著二十幾個不同的人物，除了每一關的頭目之外，在遊戲中玩家也會遇到許多會給予玩家各種提示的NPC。在技巧方面，玩家每通過一個關卡，就會學到一些技巧；在第一個關卡時，主角只會有最基本的技巧，不過每通過一個關卡，一些像遠距跳躍、攀爬、翻滾…等等的技巧，都會一一地學到。



整體來說，波斯王子3D是一套相當令人期待的遊戲。就有如遊戲製作人Jordan所說的一樣，喜歡波斯王子系列的玩家，在看到這一套遊戲之後，將會愛它愛得發瘋。



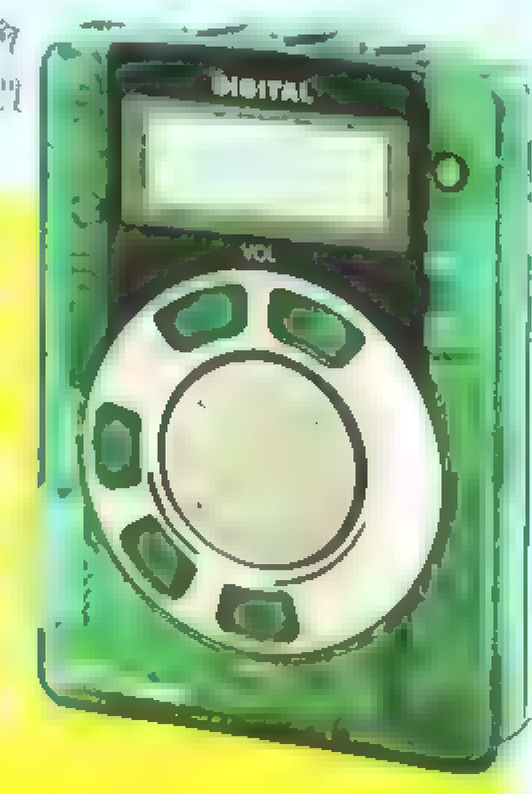
## Creative Labs Nomad 64

這次在會場上，Creative Labs 展出了他們自己的MP3播放器叫做Nomad 64。這一部Nomad的Mp3播放器與Diamond Multimedia不久所推出的Rio不同的地方，就是Nomad增加了許多的功能。首先在Nomad 64有一個可以顯示文字的LCD螢幕，這樣一來正在播放的歌曲名稱就會顯示在它上面。還有Nomad 64擁有語音辨示的能力，也就是說，玩家將可以用語音來操作這部機器。當然Nomad 64也擁有錄音的功能，它也能當成能夠接收FM頻率的收音機。

使用Diamond Rio要將歌曲下載到機器上時相當麻煩，因為使用者得要先將印表機的接頭拔掉，然後再將Rio的接頭插上去，但Nomad 64改善了這個問題。Nomad 64使用pass through的方法，讓使用者可以將印表機的接頭接在Nomad的接頭上，並同時接到印表機的頭上。在Nomad信號線的另一端，是個可以將整台Nomad裝上去的Docking Station；也就是說，如果使用者想要下載歌曲的話，就好像將磁片放入磁碟機一樣簡單。

Nomad 64擁有64MB的內建記憶體，如果使用者想要增加更多記憶體的話，可以購買32MB的Smart Media Card來擴充機體的記憶體。Nomad使用的是兩個普通的AA電池，可以連續使用長達十個小時的時間。

Nomad 64預計將會於今年五月推出，售價為美金$[illegible]



# HIP HOP 舞曲DJ

HIP HOP是近年來最流行、最受年輕人歡迎的新音樂，其強烈的節奏，加上大量的RAP及和聲所創造出的獨特曲風，這種風格明快的舞曲，會讓聽的人不自覺地擺動身體。目前該曲風受到大量舞廳DJ及舞者喜好，所衍生出的各式舞步也就跟著大行其道，成為時下年輕人喜愛的一種流行的音樂主流。

在HIP HOP的狂熱之下，各式各樣與其有關的產品也紛紛出現在大型電玩及遊戲界中，其中最有名的，應該算是日本知名電玩廠商KONAMI的搖滾DJ吧！在這台多人型電玩機中，這機台強烈的節奏特效及震撼力十足的狂熱舞曲，讓許多青少年沉迷在五個小方鍵及唱盤的機台之中，而五光十色的聲光效果更是吸引了旁觀的群眾而來圍觀；後來KONAMI不僅有出了數代產品，更卯足勁推出了畫面較可愛的卡通版，以及用舞蹈來控制的熱舞DJ，而另外一家著名廠商TAITO也隨這股熱潮推出一個螢幕寬的VJ，再加上特殊的吉他DJ等；而遊樂器已除了推出可配合特殊控制盤的各種移植版之外，連獨立的掌上型遊樂器也可見到其蹤影哦！一股由HIP HOP熱曲所引起的熱潮，已襲捲了無數的青少年，更為電玩界帶來了一股狂暴的風潮。

# 風格迥異的另類產品

不過現在有一個另類中的另類產品，也就是這次要介紹的『HIP HOP 舞曲DJ』，它與之前所提到的『聲音定位』型的遊戲有些不同，因為它不算是個遊戲！某些舞曲網站也會介紹幾套能在電腦上模擬混音的程式，不過就運用的方便性及簡單性而論，Hip Hop舞曲DJ絕對是個中翹楚，因為Hip Hop舞曲DJ讓你創作一首音樂，就像堆積木一樣簡單！

事實上，這套程式的特色就是把各種音效模組化，它把各種聲音變成一塊一塊的積木，分門別類地整理出來，讓玩家可以輕易地將它們組合成自己喜歡的音樂。現在，請試著想像你的手邊有一盒盒的積木，分別標示著吉他、Bass、鼓點、Rap…等等，而你想要一段鼓聲伴著鋼琴做前奏，並帶一點點的海浪聲做為背景，於是你可以在鋼琴類的積木盒中找到最滿意的一塊積木，把它們重疊起來，然後把後續想要的積木一塊塊堆疊好了之後，打開播放功能，就能聽到遠處一陣陣的潮浪，隨著鋼琴的旋律及鼓聲的節奏抑揚地拍打著海岸……就是這麼簡單！

在右邊的圖片中，可以看到程式介面提供了八道音軌，讓玩家放置聲音模組，而音軌上五顏六色的方塊，便是好玩的音樂積木方塊；而正下方就是你的積木盒，裡面佈滿各式各樣的聲音積木，而總共有超過1300組的聲音積木，任你挑選、自由組合，只要把積木從積木盒中拖曳到音軌上放好，就可以組成一段段的樂曲。另外每道音軌也能自由控制左右聲道發聲，使聲音擁有更多的變化；而程式也提供一個虛擬錄音室和一座模擬DJ檯，在錄音室裡，玩家可以自行錄製喜歡的聲音WAV檔，然後程式會自動幫你做成一塊積木，所以玩家只要對著麥克風說聲"好膽麥走！"你的積木盒中就會多一塊叫"好膽麥走！"的積木哦！還有玩家也可以跟同好交換自製的檔案或音樂，再互相混音，如此一來，音樂創作將出現無數的可能性。

音樂做好之後，可以在模擬DJ檯裡進行特殊效果的處理，一邊播放音樂，一邊利用模擬DJ檯上的功能調整唱片的快慢轉速，甚至做出擦音的效果，就像專業的舞曲DJ一般即興地轉動唱盤，帶動氣氛。除此之外，玩家也可以同時將這些音樂和效果錄下來，並且可以輸出製成MP3格式，在網路上供大家欣賞；若是製成WAV檔，再燒錄到CD裡，不就成了個人舞曲創作專輯了嗎？

這套程式附贈了一張真實的12英吋唱片及一個唱盤座，玩家只要將滑鼠架在唱盤上，就可以在播放音樂的同時，體會到用手轉動唱盤的樂趣。Hip Hop舞曲DJ擁有概念創新的模組化音效，以及簡易的操作界面，就算沒有專業的音樂素養和觀念，也能輕易創造出充滿個人風格的音樂。喜愛混了音樂的玩家們，準備接受Hip Hop的熱力衝擊了嗎？

# 電玩音樂教父

## 蔡志展先生專訪

### 關於[illegible]

[illegible]的音樂，總是會讓人聽了覺得餘韻[illegible]，[illegible]是讓人在完成遊戲後，回味再三的。不過由於早期的遊戲音樂必須透過音效卡才能播出，所以想聽的玩家可能得要重玩遊戲才能聽到想聽的配樂。[illegible]門遊戲，包含金庸群俠傳、三國演義貳、倚天屠龍記、紅樓夢、江南才子唐伯虎等的配樂，交由亞洲唱片重新編曲、演奏，[illegible]音樂CD。

●網址[illegible]

想像一下，如果有一天，這個世界沒有了聲音，那會是什麼情況？那麼，如果您正在玩一個經典之作，可是沒有任何的聲音，那又會是什麼樣的情況呢？每當問起一個遊戲最重要的地方是什麼？總有許多玩家說畫面、操作介面、劇情等等，但是往往卻忽略了遊戲的音樂。沒錯，再好的配樂也不能讓一個失敗的遊戲起死回生；但是，一個再好的遊戲，如果沒有配樂，也會是一個致命傷。雖然配樂在遊戲中不是主角，但是好的配樂可以讓人融入遊戲，體會其中的喜怒哀樂。

前一陣子，智冠科技與亞洲唱片聯手推出了國內第一張完整演奏版遊戲音樂專輯－『風行全台　超炫電玩音樂精選輯』。本刊在因緣際會下，有幸採訪到本專輯的主要作曲人蔡志展先生，由於這個機會相當難得，所以本刊連總編、主編都出動了，希望能從這位作曲上千首的遊戲音樂教父口中，為讀者挖到遊戲音樂的製作秘辛，筆者也奉總編之命，接下這篇採訪稿here成告別作。

### 檔案夾

51年次的蔡先生目前擔任的是亞洲唱片的製作人與編曲。由於從小就對音樂很有興趣，十三歲就開始在高雄的餐廳彈琴，十八歲到國際商工擔任吉他老師，那個時候還在學校教過自己的哥哥。任職亞洲唱片後，由於聽到<砂之器>以MIDI製作遊戲配樂，也興起了為國內遊戲製作配樂的念頭。到目前為止，作品包含了<風雲之天下會>、<金庸群俠傳>、<三國演義貳>、<倚天屠龍記>、<江南才子唐伯虎>等，可以說是國內最重量級的電腦遊戲配樂家

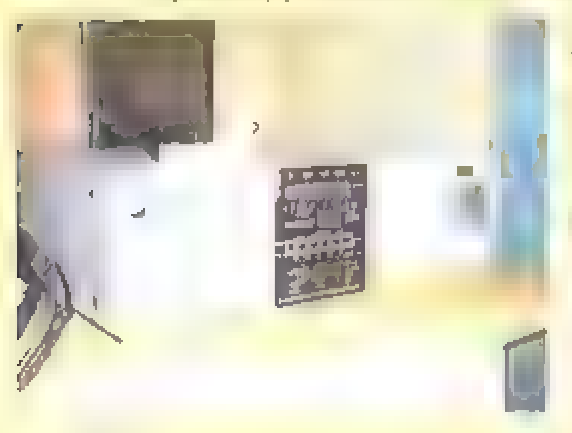
筆者一行人抵達後，蔡先生先帶我們參觀亞洲唱片耗資三、四千萬關設的錄音室，並熱心地—

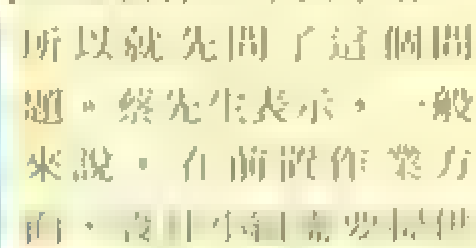
# 特別報導

為我們介紹各個價值非凡機器。可惜筆者是個音樂白癡，許多專業的東西聽了半天還是一知半解，雖然如此，筆者也增加不少常識，所以還不至於有『入寶山卻空手而回』的遺憾。

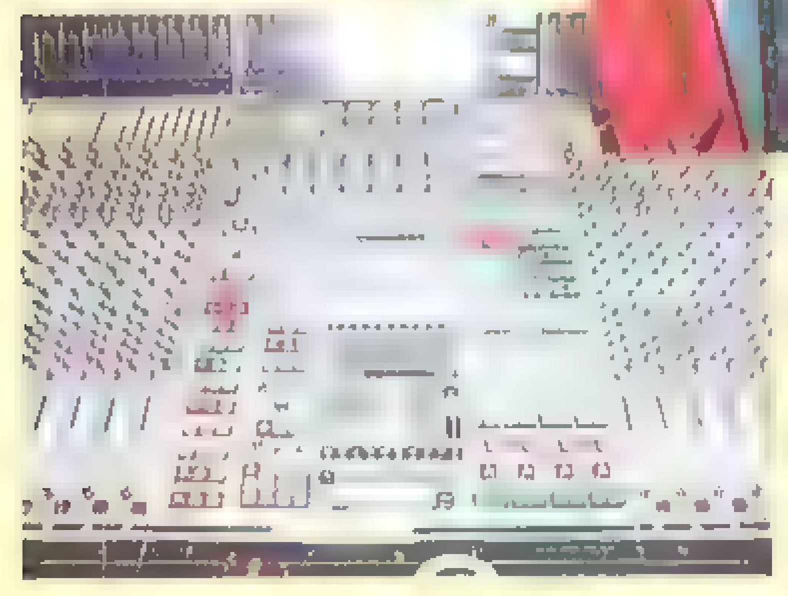
在正式採訪開始之前，大夥與蔡先生閒聊了一下，結果筆者發現雖然蔡先生主要的工作是遊戲音樂，但是卻是一個閱GAME無數的電玩大玩家，雖然他玩的電腦遊戲不是很多，但是玩過的電視遊樂器遊戲可是多得嚇人。據他表示，目前家中遊樂器的卡匣數量高達數百片以上，空閒的時候就和兒子一起打打電玩。

由於筆者對電玩遊戲的音樂製作並不甚了解，所以就先問了這個問題。蔡先生表示，一般來說，在前置作業方面，設計小組需要提供





劇本、遊戲場景說明，以及試玩版，讓他瞭解遊戲的整個架構，以便讓他培養出足夠的感覺，進行配樂的工作。



由早期的FM音源時代，到現在的CD音源，在遊戲配樂的製作方法與表現上，有什麼樣的差別嗎？蔡先生表示：『現在PC Game的音樂採用CD音源與早期FM音源的差別，在於早期的音效卡有同時發聲數目的限制，所能表現的效果相當有限，而且作曲者用滑鼠點取的方式來做曲，比較難有感情。改採CD音源後，作曲者可以先寫曲，用keyboard（這可不是電腦的keyboard喔！）彈的方式來

建構感覺，然後分別加入各種樂器，再進行編曲、混音的工作，能夠做出來的音響效果也更豐富。』

那麼在製作遊戲配樂的過程中，最大的困難之處在哪裡？根據蔡先生表示：『由於遊戲的音樂必須在遊戲全部完成之前就做好，所以往往是以管窺天，用有限的資料來構想情境與音樂。』

這時候，製作小組所提供的資料品質與數量，就顯得相當重要了。在比較早期，國內的製作小組往往只提供了一些相當簡單的場景說明，像是『城門』、『緊張、刺激』或是『迷宮』、『曠野』等，由於國內的RPG遊戲很多，所以蔡先生往往要想破了頭，才能想出要為哪個迷宮配哪一種音樂。他講了一個相當有趣的例子給我們聽：某個遊戲的場景當中有村莊，但是沒有特別說明是哪一種村莊，所以他就替它配了很普通的輕快音樂當背景，結果，沒想到這個村莊在遊戲中竟然是鬼村！所以後來只好又替它重配了一次，否則不是很不搭調嗎？由此可知，遊戲的音樂要能相當吻合，必須要透過不斷的溝通，才能夠避免出現很離譜的情況。

談到興頭上，蔡先生也半開玩笑地說：『作電腦音樂的人多少要有點"神經病"。』這話怎麼說呢？蔡先生舉曾為古代策略遊戲配樂的經驗來說明：『遊戲當中有陸戰的場景、有海戰場景，也有攻城的場景，在這種情況下，只有靠自己天馬行空的想像與經驗，才能做出海戰、陸戰的各自所需要的氣氛。』

從這一次的訪談中，筆者覺得要成為一個像蔡先生一樣優秀遊戲配樂者並不容易，因為不但要懂音樂，還要對遊戲有深刻的了解。在蔡先生的身上，我更看到了一個資深玩家對遊戲的熱愛，而這或許也是支持他不斷創作的主要動力吧！

# 三國演義III

話說天下大勢，分久必合，合久必分……
周末七國紛爭，併入於秦；及秦滅之後，楚漢相爭，又併入於漢。
漢朝自高祖斬白蛇而起義，一統天下；後來光武中興，傳至獻帝，遂分為三國。

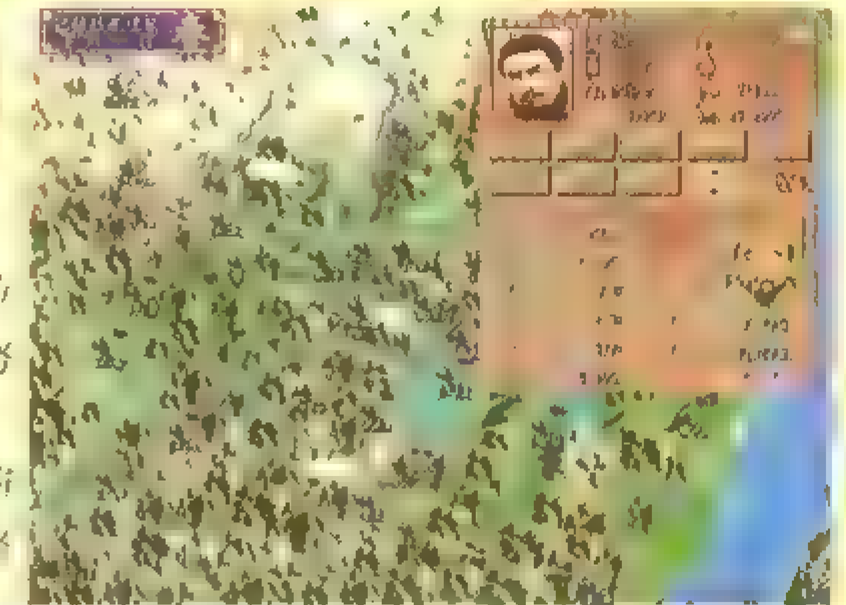
## 脫胎換骨的三國演義參

『三國演義』曾經是國內自製遊戲的經典之一，雖有被指為『參考』日本同類型遊戲之嫌，但其大賣的盛況，卻也吸引了無數公司進入當時的業界，也造成了日後國內遊戲界的盛況。因此無論評價如何，三國演義仍是國內最知名的作品之一。

由於種種因素，『三國演義』二代經歷了數年才與世人見面，但由於一些問題，使得該遊戲的評價反不如一代，雖然製作單位後來又出了各種更新版來改正其缺失，但也因此使得其在遊戲界的地位也遭到質疑及動搖。

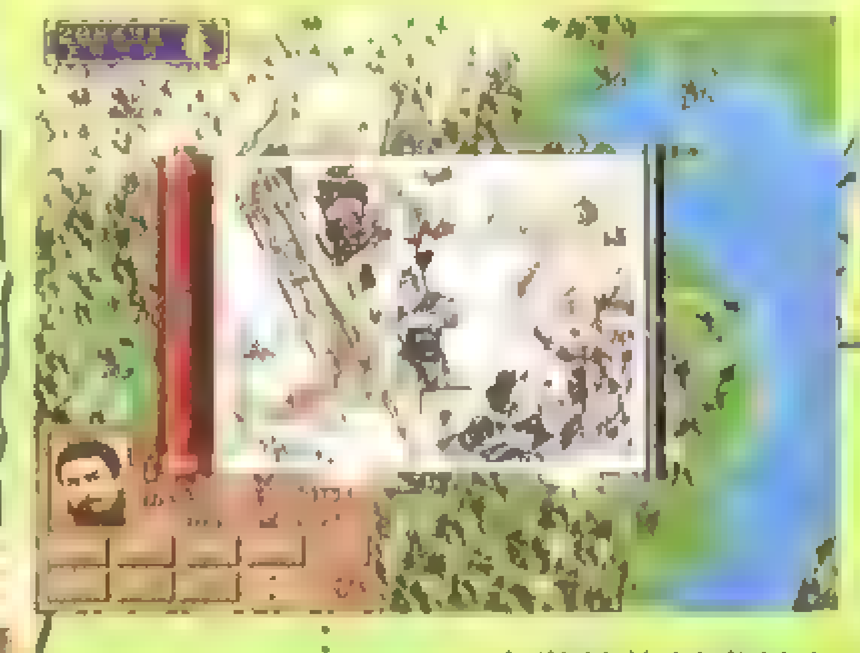
後來製作單位痛下決心，決定要好好地『雪恥』一番，因此他們這次不僅在各方面都努力加強、改善，還決定在遊戲尚未完成到一定程度之前絕不曝光，以免到時一擁又被眾人質疑。

在製作單位的不斷努力之下，三國演義參終於達到即將完成的階段，而本刊也獲得發行公司智冠的同意，首先取得有關該遊戲的第一手資料，以下就為各位讀者介紹該遊戲與前兩代有何不同：



# [illegible]

爲了讓遊戲表現出十足的中國風，製作單位特地在大陸邀請到兩位大陸河南鄭州之國寶級畫師親自跨刀，共計繪製了五十一幅國畫寫實風格之事件插圖，讓原本交待過場用的事件圖，也能夠成爲古色古香的中國畫作。



本遊戲的插畫師有二位，分別介紹如下：

## 袁耆海

是中國大陸河南省的著名畫師，同時也是河南省美術家協會會員、開封市美術理事。他是歷任開封市文化宮的美術師，以寫意人物中國畫著稱；尤擅長壁畫、連環畫的創作。

袁先生與三國演義之淵源極深，因爲眾人所知的三國人物造型，如諸葛亮的羽扇綸巾，關公之棗紅面、丹鳳眼、臥蠶眉，以及張飛的豹頭環眼、燕頷虎鬚，都是由他一手所設計的！

袁大師在退休之後，潛心研佛教畫，作品曾選送新加坡展出。作品則先後有連環畫「楊家將」三十餘本、中國畫（四米卷）「十八羅漢」等印刷畫三百餘幅公諸於世。其中＜相國寺交易圖＞被定位爲國家級文物。

## 袁吉安

爲袁耆海大師之子；大學講師，現執教於河南大學藝術學院工藝美術系。自幼深得父譜，刻苦鑽研裝飾繪畫創作，另擅長水粉寫生。在遊戲的事件圖皆爲其傑作，妙筆生花，繪來栩栩如生。

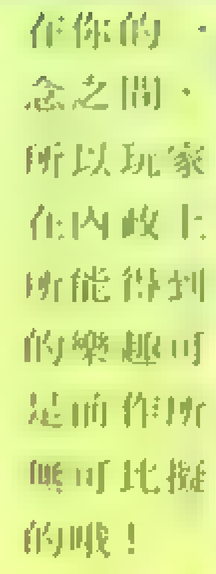
九八年完成河南省博物院工程進行大型壁畫創作，以及其裕陵浮雕設計。現在正在中國中央工藝美術學院裝飾系進修。

達人報導

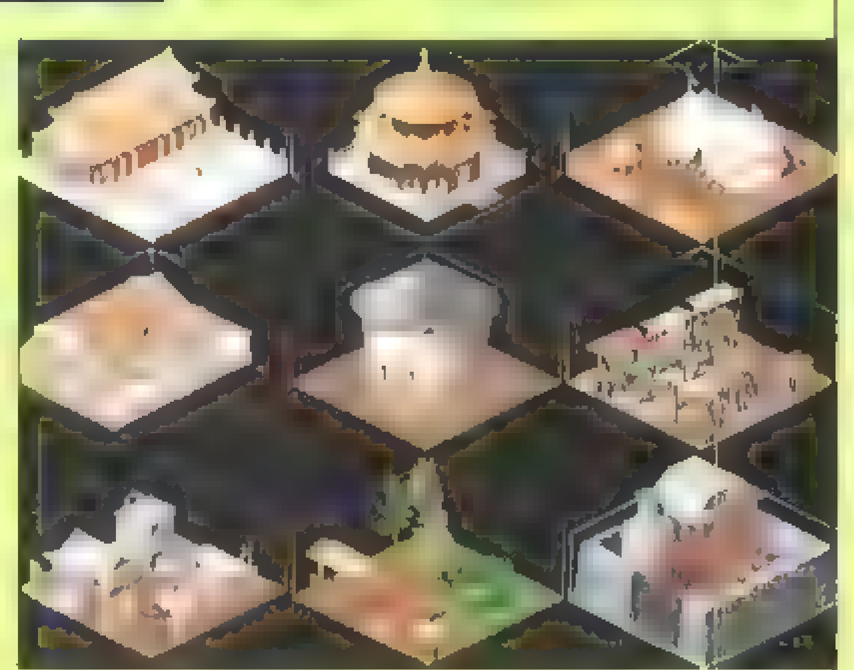
●三國演義參●

# 完全內政DIY

迥異於往常的即時內政系統：不論指令下達與否，時間會持續不斷地進行；因此玩家得把握時機，妥善規劃內政的方針。遊戲中採用了如模擬城市般的城郡內部建築自動成長系統，不論一般民房或有特別功用之特殊建築，只要內政規劃得當，當合乎成長的條件時，各式建築便如雨後春筍般在郡內發展；這些建築物除了一般民房外，還有十三種具有特殊功能的建築物，分別為：冶鐵場、鋸木場、軍火場、養馬場、兵工廠、軍營、校練場、衙門、市集、學堂、糧倉、行政會堂及城牆等。

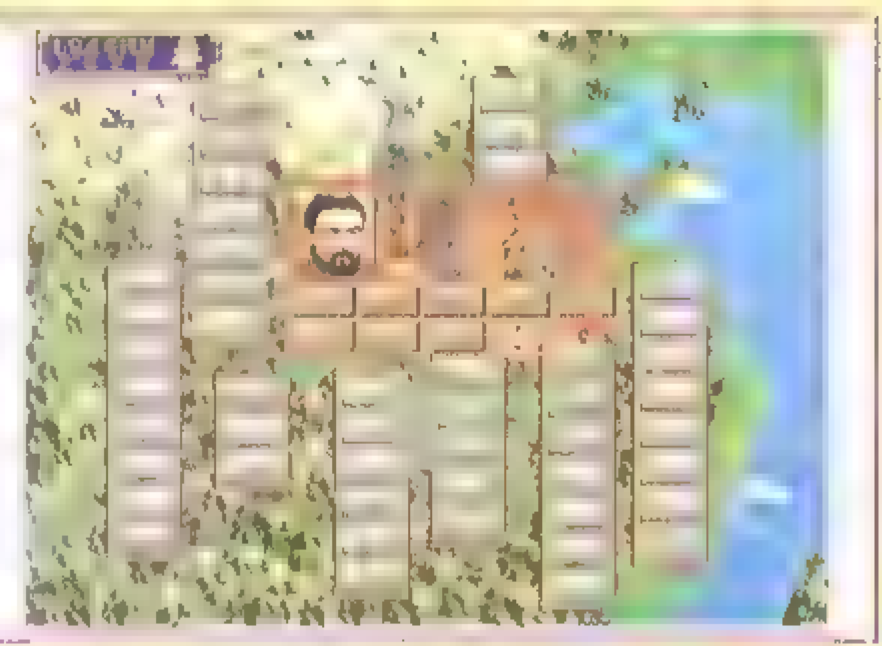


不同於以往的數據資料，畫面的城郡將會真實地呈現玩家的血汗，而其成長與衰敗全在你的一念之間，所以玩家在內政上所能得到的樂趣可是前作所無可比擬的哦！



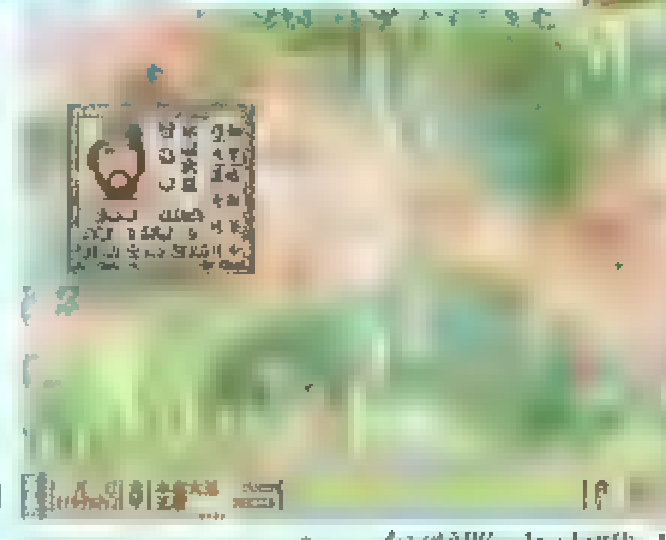
# 資源的設定

三國演義參的特色之一，便是著重資源之觀念。在遊戲中資源一共可分為鐵礦、木材及硫磺，在研發各式兵器時都會用到這三種資源。而這此資源的各地產量，則是參考實際地理資源的分布資料，針對不同地域的城郡來分別設定產量的多寡。如何掌控並獲得往後發展所必需的資源，也將成為玩家在遊戲中的戰略考量之一。



# 變化多端的戰爭謀略

在遊戲之中，戰爭將採用回合制，主要目的是讓玩者有足夠的思考時間作行軍佈陣的安排。為了求真求實，遊戲製作小組依照中國各區地形之地理資料，拼繪成四十七個古戰場：東北森林、南蠻沼澤、西涼黃沙、江南湖泊、蜀中山地…等不同地形，也造成了不同兵種之間的特殊影響，如：「鐵車兵」只能行走平地，無法穿山越嶺；森林會提高火攻機率，且可執行埋伏；河川可提供水渰(淹)謀略，阻止器械、車輪部隊移動，對方需得透過築橋指令，方能前進。



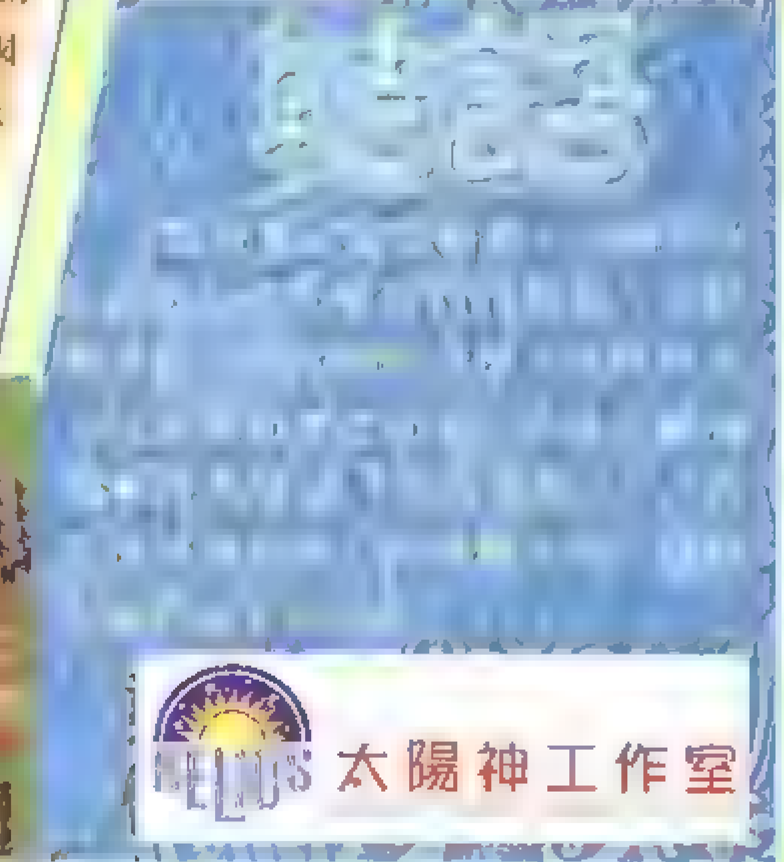
戰場上除了地形地物影響了兵種運用之外，還加上晝夜、季節與天候變化；如果將奇術與謀略雙管齊下，將可形成比以往各三國遊戲還廣泛的戰術用法：玩家可以施下火計，再以奇術中的颶風之術，讓大火延燒至敵軍部隊腹地；也可以誘敵至水邊，先作法下雨，再以水渰之計大淹敵軍。這些謀略與法術，皆是三國中有名或曾用過的，或許你也能讓赤壁之戰重現在電腦之中哦！

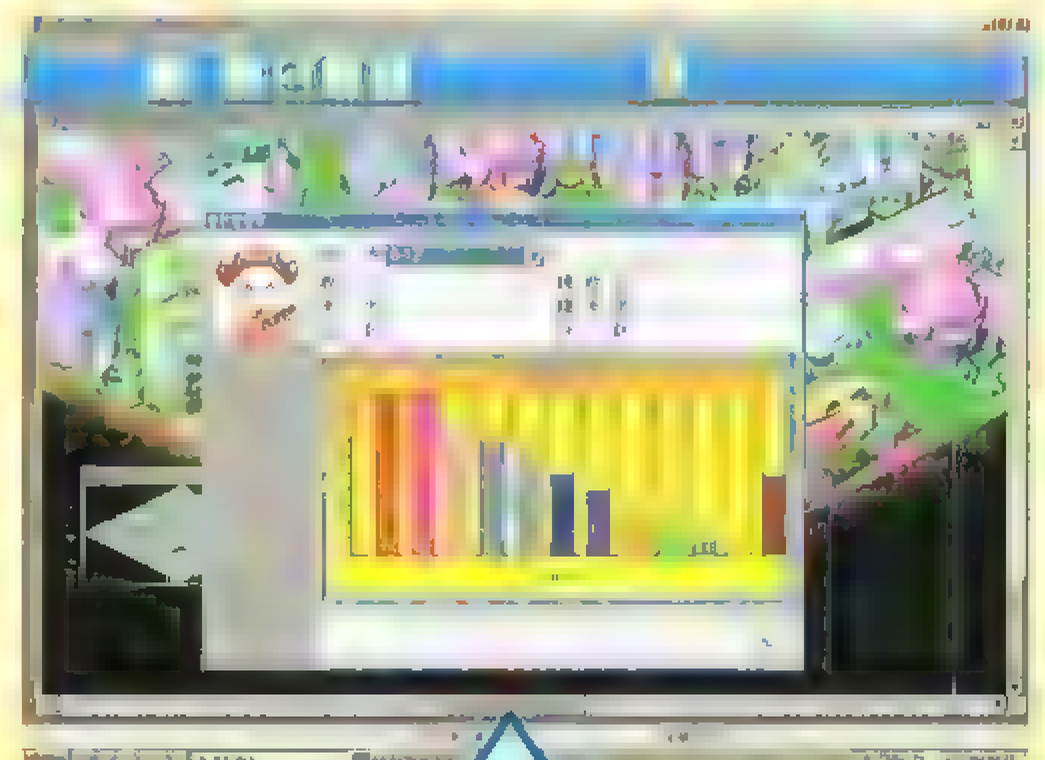
提到奇術與謀略，這次遊戲中將一般的作戰計策及奇人術士的法術分開，讓戰略可以產生更多的變化。像張角之眾所組成的黃巾賊，他們或許對行軍陣仗等不太在行，但別小看其奇術威力，有時候也能讓精銳的正規軍吃足苦頭哦！

戰鬥中所使用的兵種可分為步兵、弩兵、騎兵與器械四大兵系，共有十七個兵種，除了一般的攻防能力之外，某些兵種還可使用特殊指令，步兵可築橋、埋設地雷、陷阱；弩兵可射箭等，所以要如何搭配並運用各類兵種來作戰，端看各人的戰略功力了。

在三國戰場中，當然少不了能突顯個人風格的武將單挑，為了表現出真實的戰鬥風貌，由智冠公司旗下著名3D動畫師－朱重憲量身設計製作的七十段「風雲」式個人戰鬥動畫，純武打的招式動作，展現中國傳統武術風味，有別於時下光彩奪目、注重影音特效之表現手法。

遊戲中將單挑分為傳統坐山觀虎鬥、玩家純看戲的「簡易模式」，以及可供玩家自由選擇武將的攻擊動作，來進行單挑的「互動模式」。簡易模式在選擇將領後電腦便開始自行戰鬥，勝負取決於雙方的屬性；互動模式則讓玩者可以自行控制人物的砍殺動作，若攻擊方式使用得當的話，搞不好可以反敗為勝哦！





會計專家會幫您結算盈虧

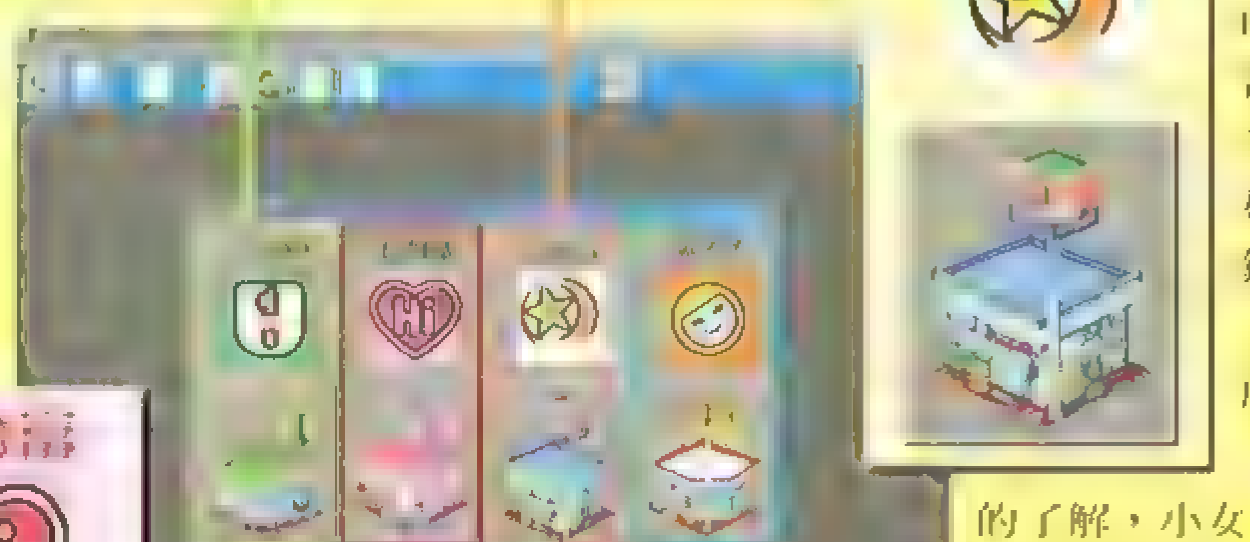
有一種東東存在我們日常生活的周遭，讓人每天幾乎都不可以沒有它，因此現代人對它的依賴，有如嗜毒者對毒品的渴望，啪～恐怖哦！皮蛋妹聽說國內有某家遊戲公司，要將這樣的東東搬上電腦，哇！這可急壞偶了呀！為了眾看倌兒的身家性命著想，小女子我當然得先去探探路囉！看看這套產品又將怎麼殘忍地摧殘玩家們的黑眼圈了！

不知看倌兒您是否發現，自己對便利商店的依賴越來越高了？繳電話費、買報紙、飲料、零食，甚至現在連遊戲也都可以在便利商店上買到，省卻皮蛋到電腦賣場買遊戲的舟車勞頓，而這家家的便利商店是否成了您的好鄰居呢？您是否也曾想過有便利商店真好？相信玩家們一定也都有去便利商店購物的經驗，現在更有機會在遊戲中自己開設便利商店當老闆，經營得當甚至可以將其發揚光大，把一間間的便利商店建構成您的連鎖王國唷！

為了對便利商店遊戲有更深入的了解，小女子前後拜訪了該公司數次，也得到他們相當大的協助，讓我印象最深刻的是他們召開了下午茶簡報會，而遊戲研發團

7-YOYO

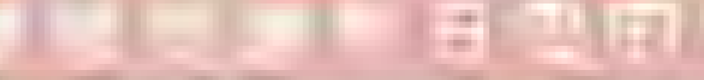
FAMILY

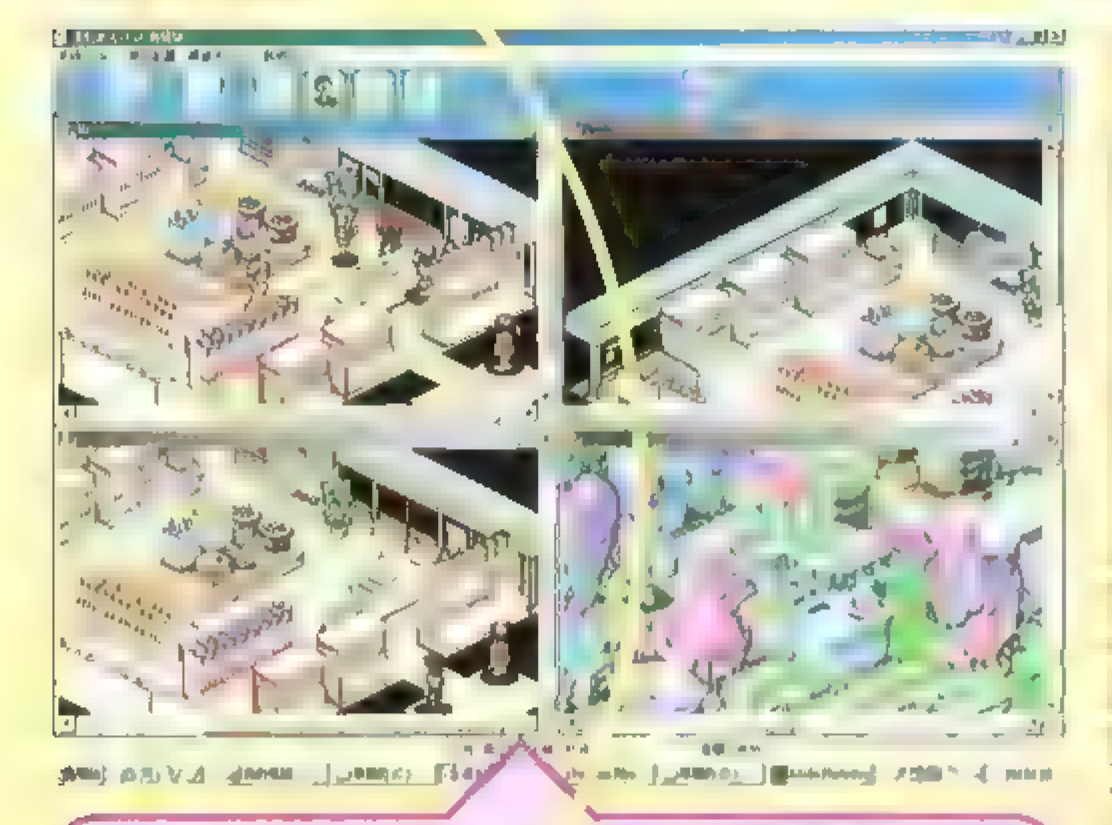


選一間自己喜歡的店吧！

福多多

隊—『超賴小組』的主要幹部也都與會列席，一大夥人圍在會議桌，好不熱鬧呀！小女子我本來就很喜歡玩這類的策略遊戲，所以提出了相當多且囉唆的問題，讓可憐的超賴小組成員陪我耗了一下午真是不好意思。皮蛋妹現在就將所挖到的寶細細說給您聽囉！

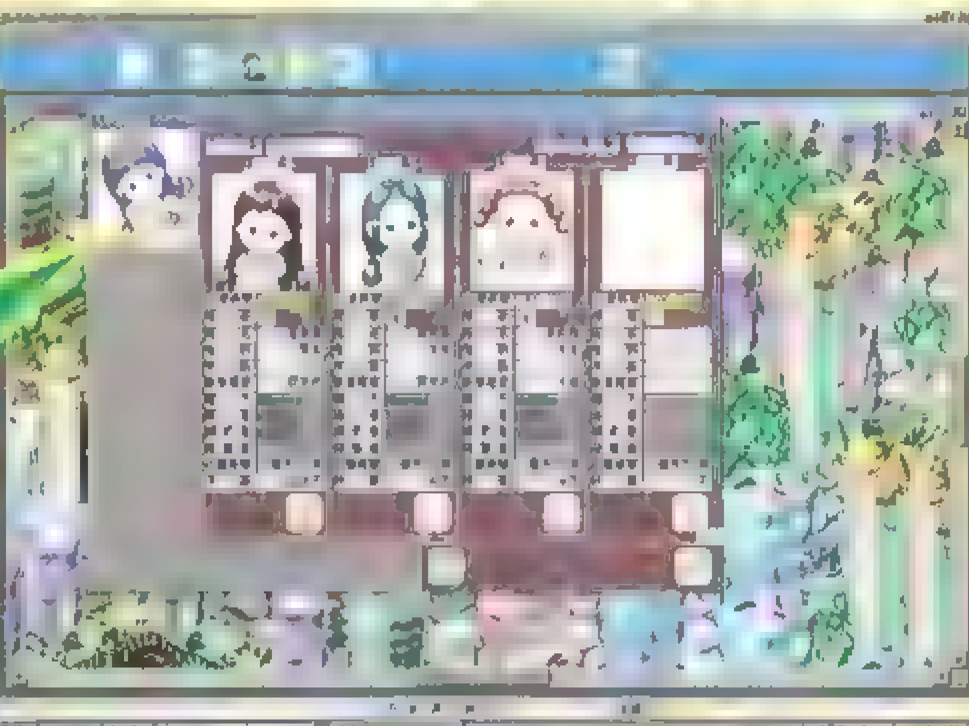


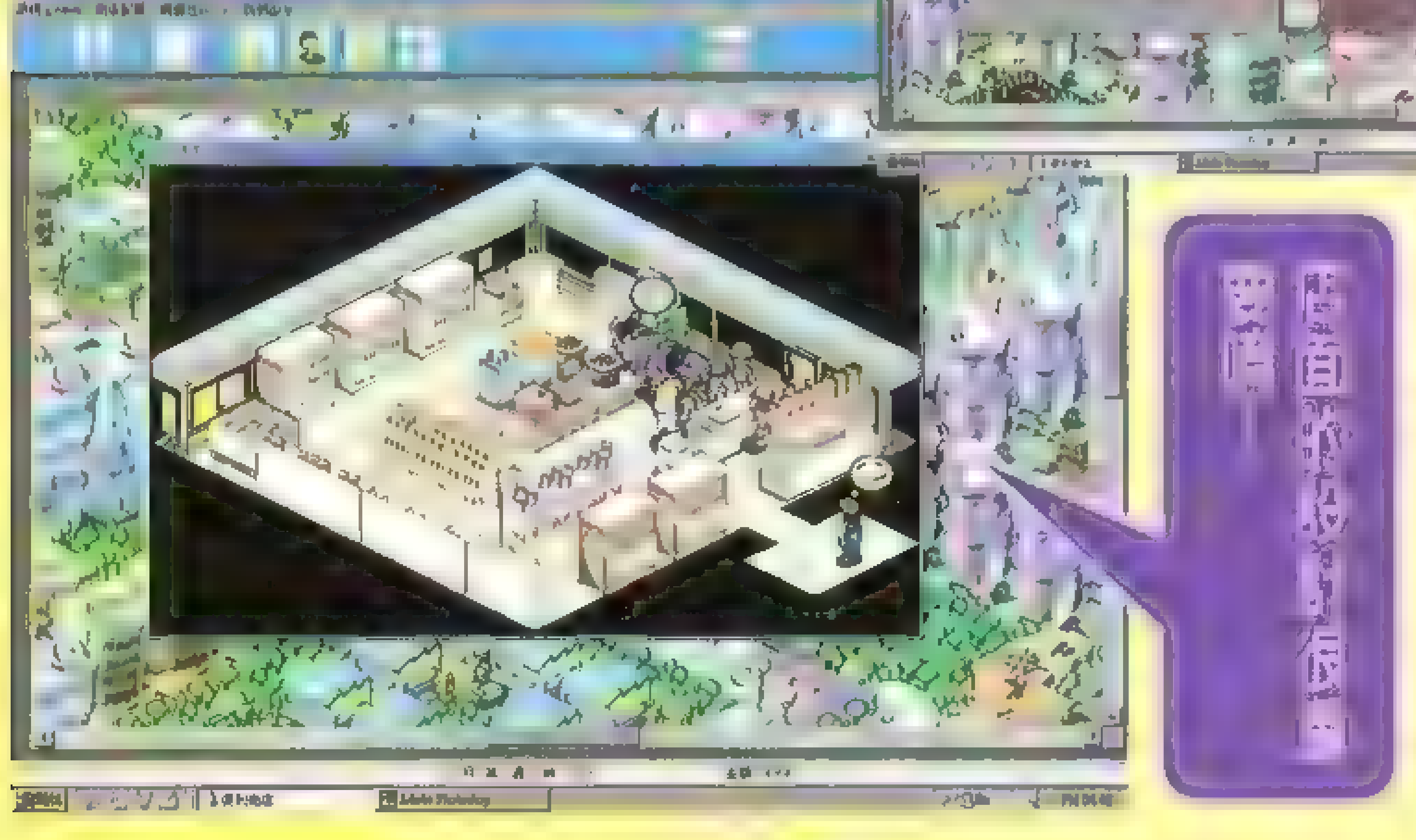


遊戲中可開啓許多視窗方便您管理

相信讀者一定也和皮蛋妹一樣好奇，超賴小組是在什麼樣的情況下，著手企劃這樣一套遊戲，嘿嘿！答案可是粉ㄅㄧㄤ的唷！大部分遊戲創作者生活的範圍都不大，多半都是以公司爲家，除了辛勤地工作之外還是加班趕進度，而超賴小組的成員們也是日復一日過著這樣的生活，他們在決定製作便利商店之前，才剛放棄了一個遊戲的企劃，全體組員都陷入在愁雲慘霧之中。在製作會議上，每個人都想破腦袋的要提出新的遊戲企劃，試圖突破困境，但卻又沒有人能提出一個讓大家都信服的構思，當時會議室中的空氣彷彿都凝結了，就在大夥兒一籌莫展之際，空白的思緒遊蕩在半空中，癡呆的眼神閃爍在彼此之間，每個人幾乎要放棄了，忽然間飄渺的目光被桌上吃了一半的大亨堡，以及喝完而傾倒的鋁箔包吸引住了，於是大夥兒又有了新的活力，便利商店的企劃也逐步成形。

或許有些人心中的夢想是開一家屬於自己的便利商店，自己決定進什麼貨、店內的擺設如何設計、促銷活動要怎麼安排等等，這一切的一切在便利商店中玩家都可以找到答案。這套遊戲設定的市場定位是在學生與女性族群，所以整個操作介面設計得非常的簡單，希望能在輕鬆的氣氛下進行。在遊戲中玩家所要扮演的是一名企圖稱霸一方的連鎖便利商店主，遊戲中有三個電腦對手和玩家周旋，最終的目的是打垮所有的對手，建立自的連鎖店王國。初期玩家只有少量的資金，要審慎地找一塊最有發展潛力的地皮，這裡就是您的大本營啦！如何構思讓便利商店的來客絡繹不絕，嘿嘿！那您可就得費腦筋啦！



挑選地點在遊戲中是很重要的一環，市中心、住宅區、郊區、工業區等等，每種地段的價位都不一樣，可是玩家手上的現金卻是有限，所以得失之間的取捨可就得仔細拿捏了，因爲隨著開設在不同建築物附近的商店，來店中消費的客層也會有所不同，所以相對玩家販售的商品也要有不同的

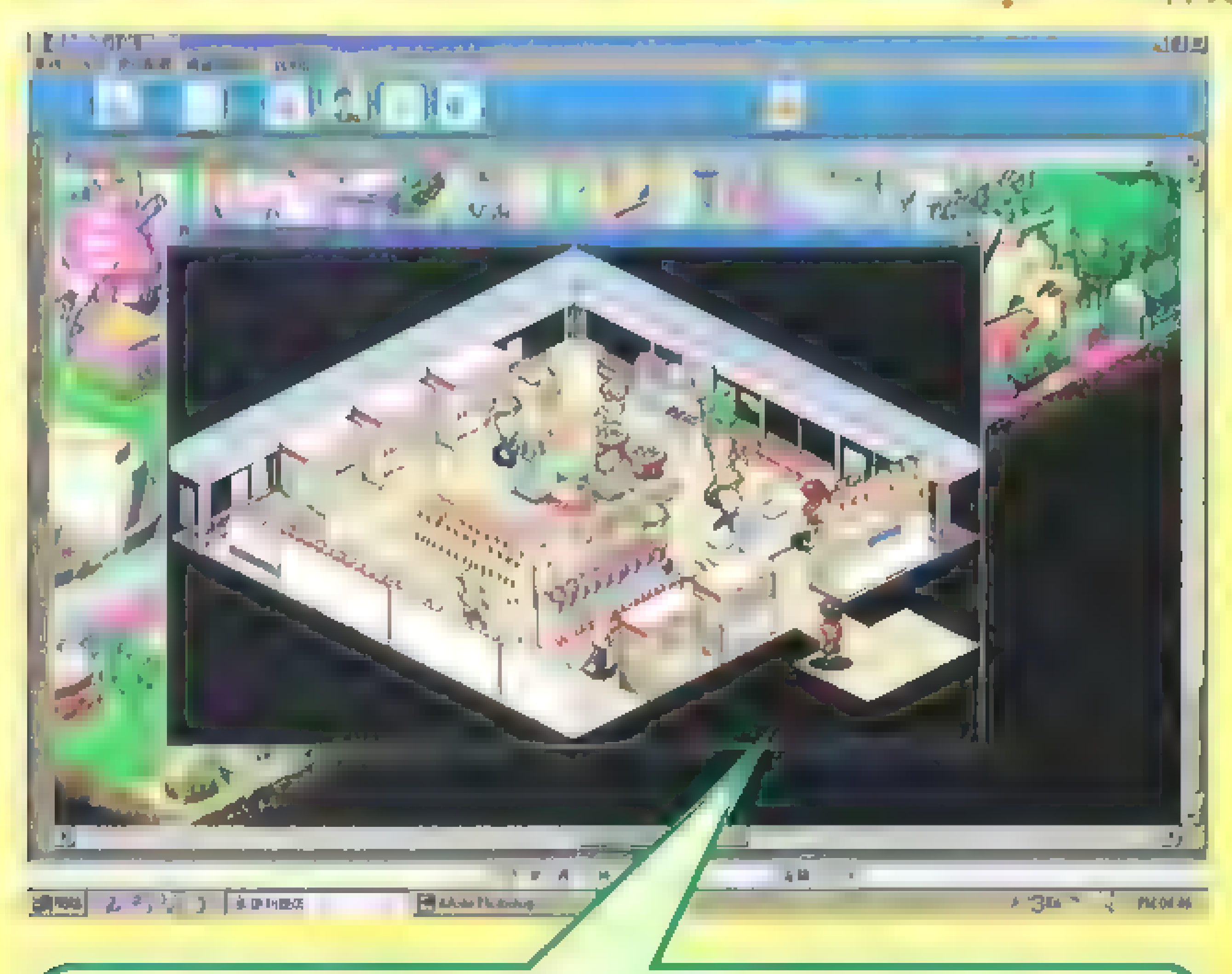
# 特殊事件 天災人禍

種類和格調。遊戲中共有四十種不同的建築物，每一種建築物都有其主要的代表人物，讓這些建築物不只是死板板的水泥大樓而！除此之外，選地段的時候還得注意，看看附近有沒有對手的商店，玩家可以積極的在對手隔壁開店，與對手展開激烈的競爭，或者是挑個沒有競爭者的地段慢慢發展。

設計一間屬於自己的便利商店是遊戲的最大特色。貨架的擺設，將會影響玩家能夠販賣的商品種類，店面的佈置玩家可以隨心所欲，決定冰櫃的大小、要設置個大的置物架嗎？是否要放台提款機、要不要裝個保溫鍋來賣關東煮…店面裝潢可是一門大學問呢！如果貨品擺設的位置不好，客人選購物品感覺不舒適的話，那可是會影響他們以後來店消費的意願呢！所以啦！如何在有限的空間內陳列最多的商品、如何提供客戶最明亮的空間，以及架構出最佳的動線，就是玩家們在陳列物品時得用心思考的地方，而這些也都是店面經營的要點，在遊戲中也將這些因素都考慮進去了，所以遊戲中的顧客可是粉聰明的唷！

玩家如果覺得自己設計的店面不錯的話，也可以將該店面佈置的方式存檔，以後您要開相同的店只要複製過去即可，省卻您重新佈置的麻煩，是不是很貼心呢！而您覺得自己完美的店面佈置應該讓更多人欣賞的話，也可以參加富峰群在7月中旬舉辦「店面設計大賞」，網站：www.yousee.net上，玩家即可將自己設計的店面秀出來，於8月底選出10個全國最佳店面設計賞，愛現想秀的玩家您可千萬別錯過囉！

有了好的店面、適當的貨品陳列，自然得有好的助手來幫您看店啦！挑個好店長也是粉重要的唷！店長與店員的能力將會影響您店面的銷售情況呢！如果你的店長與店員是勤快、親和力高的，那生意自然會越來越好，但如果你雇用了懶惰、態度差的肉腳店員，那你的客戶將因結帳排隊等很久而抱怨連連喔！



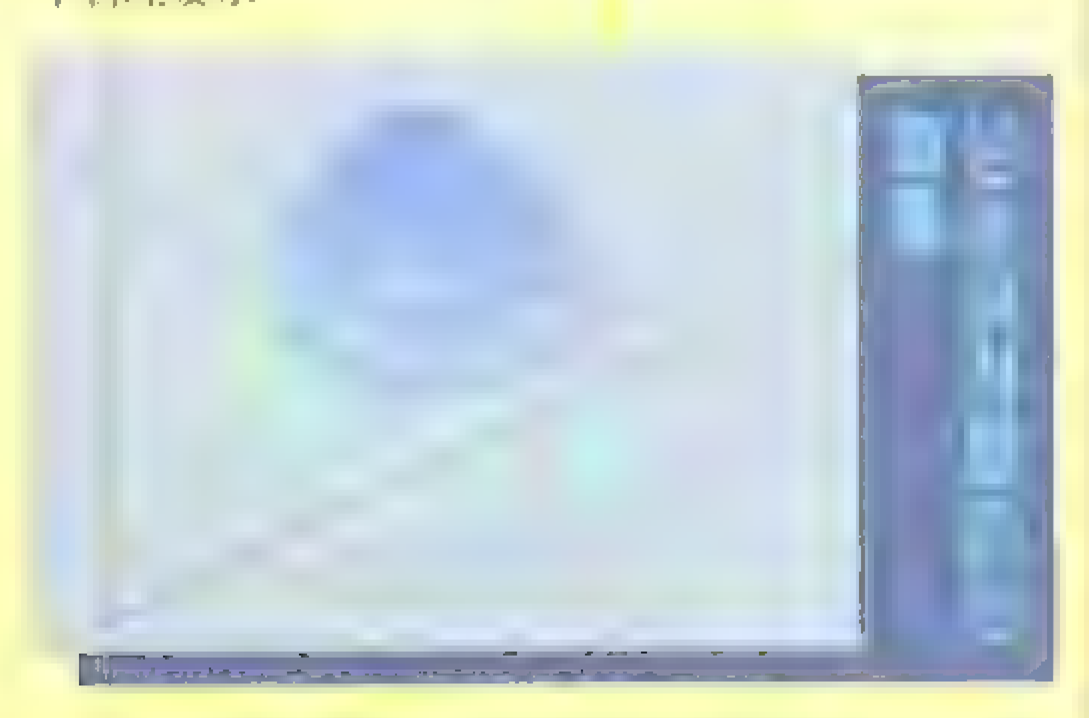
嘻嘻！讓你整日不能做生意。

店員分早、中、晚三班，外加一名店長，全天候為電腦市民服務。店長的能力強弱將影響商店的防禦力。防禦力？沒錯！為了增加遊戲性，便利商店中加入了一些攻擊對手的招式，如：謊報對手店裡發生搶案，引來一大票警察封鎖對方的店面，唆使店員扮演千面人對敵人店裡下毒，教唆店員放火燒了對手的店等，雖然鑒於目前社會風氣，雖然是增加遊戲性所需，但也不能教導玩家一些錯誤的行為，因此，若玩家一直下令要求店員幹一些不法的勾當，店員可是會良心不安而求去的喔！而培養一名高等級的店員又不易，其中的權衡就交由玩家自行評斷了，而美美的天心也會在遊戲中當店長喔！您可忍心讓天心去放火吧？

在遊戲中，隨著各種節日的到來，客戶將有不同的購物需求。例如：情人節快到啦！花束、巧克力等會有大量的需求，而農曆新年前，年節禮盒會相當的受歡

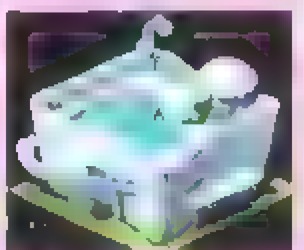
迎，在遊戲中玩家可以在不同的節日推出不同的禮品專區服務顧客，遊戲中一共設定了六大節日，玩家也可趁此發點小財囉！

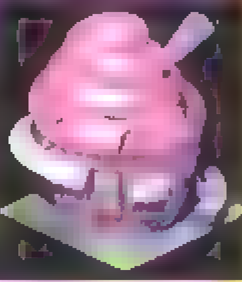
店面因不同的地點也會有不同的客戶，學校旁主要是學生、工地附近主要是勞工朋友、住宅區則以家庭主婦為主，所以針對不同的客層，不僅銷售的貨品要有所區隔，連產品的定價也要考慮唷！而且商品的定價可是有學問的呢！玩家若想自己提高售價獲取暴利，顧客可是會抱怨不停並且永不光臨的呢，您可別因小失大成了顧客的拒絕往來戶喔！隨著時令節日的到來，玩家可針對特殊日期，作細部的貨品售價、數量搭配，以期能滿足顧客的各種不合理要求。



想要生意興隆適當的宣傳促銷是不可少的，舉凡特價海報、印發傳單、電台廣播、報紙廣告、電視宣傳等等，一共提供了八種不同的促銷行為，幫助玩家延攬生意，不過每種方式的效果都不一樣，當然最有效的方法自然所費不貲，而羊毛出在羊身上，可是這羊可不是省油的燈，被剝削得太嚴重可是會抱怨的，總之便利商店裡有一套根本卻又實際的經濟引擎，牽一髮而動全身啊！

如果您遊戲進行的順利，資金充足的話可以繼續開分店，開新店當然會希望有新貨色可以販賣，網站www.yousee.net從便利商店上市起，每週會提供大量的新產品讓玩家Download，您可以將這些新產品在您的店內上架，讓您的商店賣更多的東西，所以到時候可別忘了，要常常上網來看看有沒有新貨哦，因為每一種新貨都是限量的，所以手腳可要快些，不然到時候被別人捷足先登，也只好望店興嘆啦！



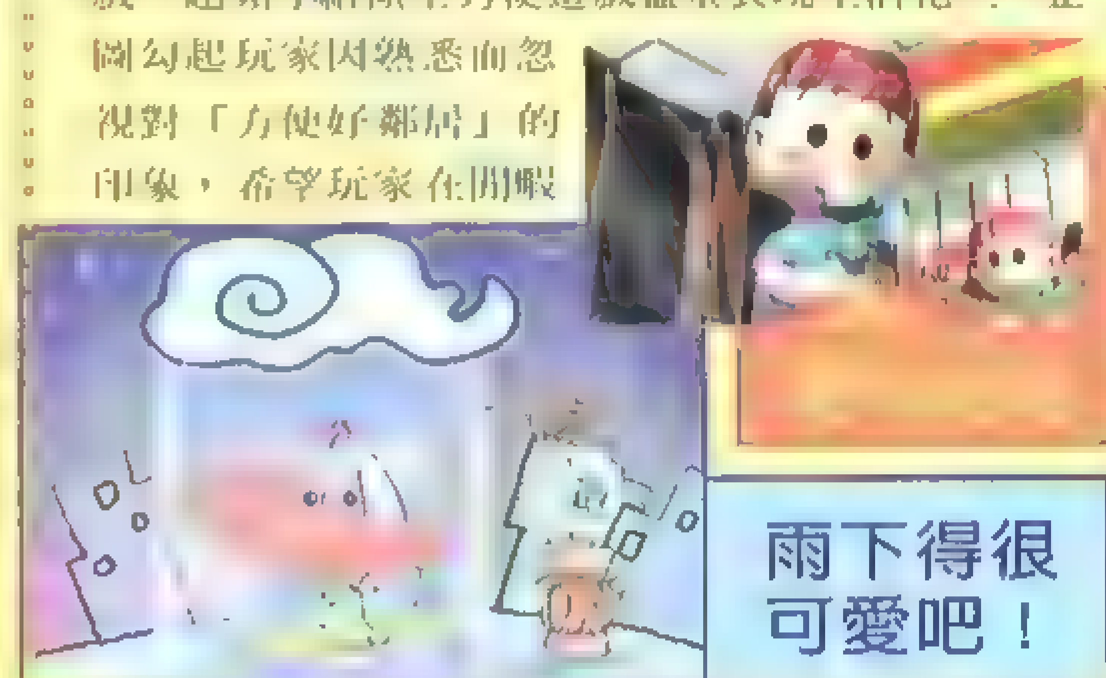


遊戲中的建築都相當有特色唷！

雖然遊戲尚在收尾階段，不過一連串熱鬧滾滾的活動即將展開，5月份的15、16、22、23日將在大成報舉辦"便利娃娃"有獎命名活動，這個命名結果也將於6月的發表會中一併公佈；從6月12日起將在每周六、日的大成報上刊載"便利商店"的趣味四格漫畫，這個可愛的漫畫將連續刊載六個星期。除此之外在6月30日的時候會舉辦一個台、日、韓的聯合上市前發表會，由於這是第一款在亞洲同步上市的亞洲遊戲，所以這將是個相當具有話題性的遊戲喔！遊戲的產品代言人目前還尚未敲定，不過高峰群人示這次找的代言人將不會只是單純的平面代言，而是會以藝人為形象中心，而且還會有代言人簽名首賣會喔！

除了上述好康的活動之外，自六月份起，製作公司會與全國所有的重要雜誌與網站配合，免費提供60萬份"便利商店"的試玩版，這個版本自輸入使用者電腦後，每天將有以天心為主角的影片自動播出，提醒使用者各項活動的時間喔！除了試玩版之外還有16個版本的"便利商店"電腦桌布，以及4種ScreenSaver免費送給喜歡便利商店的玩家喔！對於前15萬名購買遊戲的玩家，也可以得到"便利娃娃"與"天心"為主角的書卡。

看過了詳細的介紹，相信您對這套便利商店已經很了解啦！這是一款精緻且豐富的策略類型遊戲，超頻小組傾全力使遊戲盡量表現生活化些，企圖勾起玩家因熟悉而忽視對「方便好鄰居」的印象，希望玩家在閒暇



雨下得很可愛吧！

之餘，透過遊戲中的小人物、小物件表演，串起生活中其他忽略掉的熟悉。超頻小組每個組員都抱著高度的興趣和熱忱投入遊戲製作的行列，雖然中途也曾放棄了幾個遊戲企劃，老闆也賠人繳交了不少學費，但在失敗中獲得的經驗可是比任何不費吹灰之力而得到的技術，還來的珍貴許多。超頻小組目前著手進行兩個遊戲的製作—便利商店與戰國策，便利商店一案已殺青，正在作最後的測試、校調，戰國策2尚在製作中，預計將於年底上市，皮蛋妹會隨時為您做詳盡的報導。

深入報導

# 幻想水滸傳

## 空前壯闊幻想史詩－宿命之108星！

對，您沒有聽錯，這一款曾在日本造成搶購熱潮的超幻想異形角色扮演遊戲－「幻想水滸傳」即將以中文版形態在台引爆上市！

以角色扮演遊戲來說，最重要的即為「劇情」、「畫面」及「戰鬥」，而許多較為有名的……只有日文版，雖然有攻略本在手，……又是如此的精麗，但面對……免讓喜愛RPG遊戲的……

由KONAMI公司研發的PS超級鉅作……傳」，曾在日本轟動……遊戲冠軍……玩遊戲……

……動人的遊戲……

### 驚……天地之……

#### 27的真の紋章

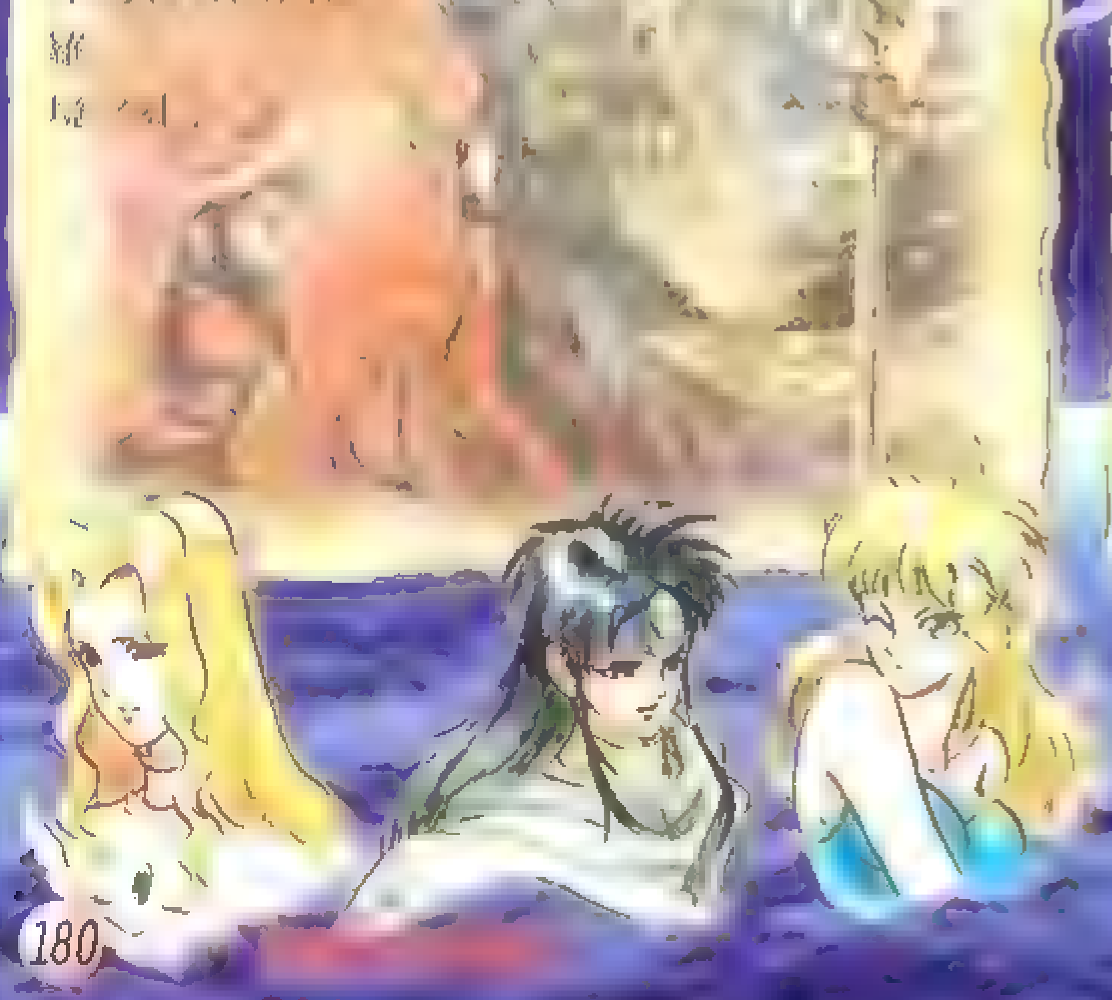
傳說在創世之時，天地間首先出現的是「27個真之紋章」！這些紋章出現之時散發著無限的光輝力量。紋章們可以熱情的滋養生命，也可以毫不留情的扼殺生命！也就是說，天地間所有生存及毀滅的力量都包含在「27個真正紋章」中。身上擁有這些紋章的人，可以發揮超乎常人的力量！

當時的人類，依然以發動戰爭為樂趣！幻想國境中的巴羅沙在「繼位之戰」中獲得絕對性的勝利後，順利的奪回帝位。但，久斯頓都市同盟……

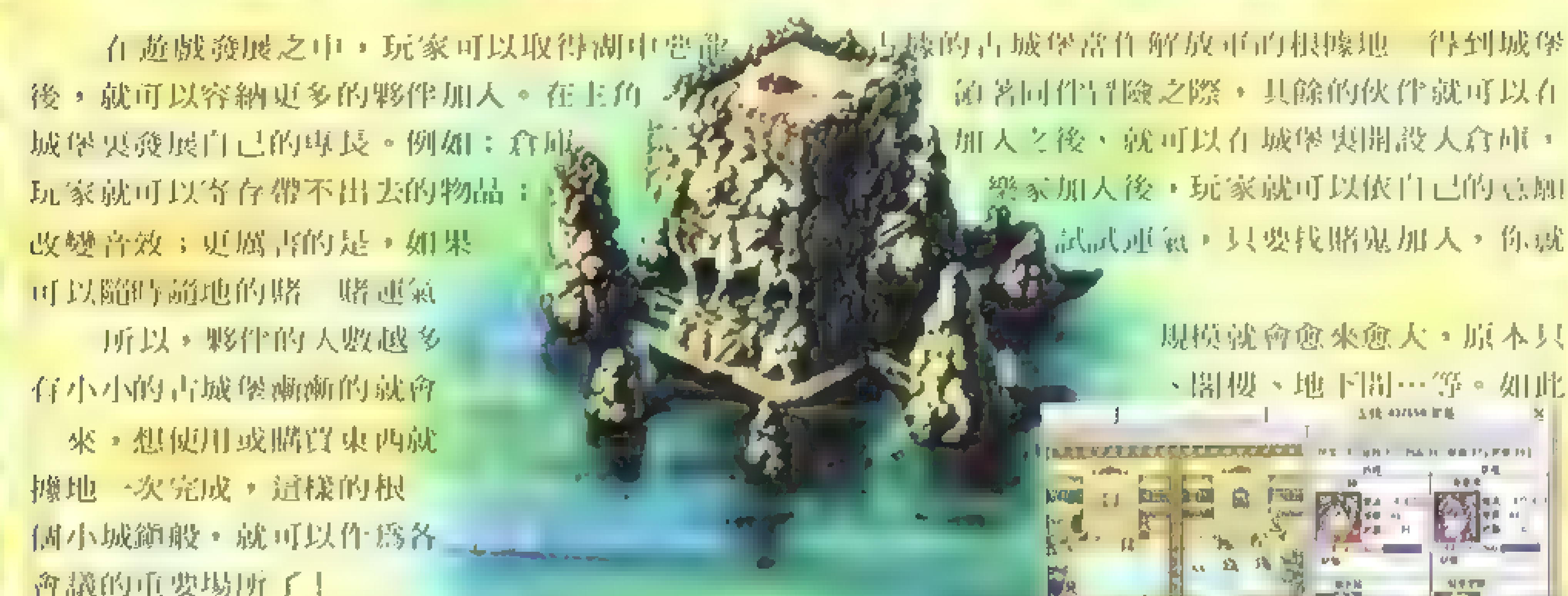
#### 赤月帝國

數年間，巴羅沙整兵圖治，很快地就恢復了赤月帝國昔日的英武風采，因為有了這些實績德政，「黃金皇帝」的封號就在赤月帝國的人民之間相繼傳出。慢慢的，戰爭的創痕逐漸復原。沒想到，持續了多年的和平之後，皇帝忽然變得不喜執政，宮廷中處處充滿著貪官汙吏，全國各地也相繼出現土匪、海盜、強盜之類的暴亂之民。

長久的忍耐之後，反抗帝國並欲將人民從暴政中解放出來的解放軍正式成立！而此一解放軍的核心人物，竟是放棄貴族身份的奧蒂莎小姐。在解放軍與帝國軍的戰爭之中，竟包含……人地……的大秘密……改……戰中，又……



# 超級碉堡－解放軍之城！



在遊戲發展之中，玩家可以取得湖中也能……占據的古城堡當作解放軍的根據地。得到城堡後，就可以容納更多的夥伴加入。在主角……領著同伴冒險之際，其餘的伙伴就可以在城堡裏發展自己的專長。例如：倉庫……加入之後，就可以在城堡裏開設人倉庫，玩家就可以寄存帶不出去的物品；……樂家加入後，玩家就可以依自己的喜願改變音效；更厲害的是，如果……試試運氣，只要找賭鬼加入，你就可以隨時隨地的賭一賭運氣。

所以，夥伴的人數越多……規模就會愈來愈大，原本只有小小的古城堡漸漸的就會……、閣樓、地下間…等。如此來，想使用或購買東西就……據地一次完成，這樣的根……個小城鎮般，就可以作為各……會議的重要場所了！

這款曾轟動日本遊戲……RPG遊戲終於正式改為中文……喜愛這類遊戲的玩家可千萬……

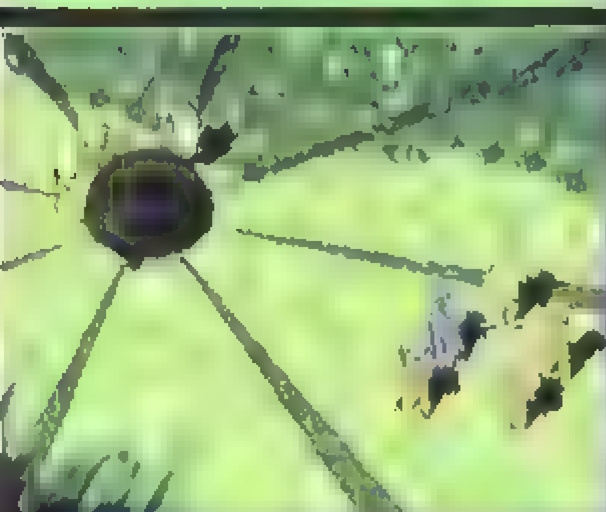
## 門の紋章一族

神話記中中傳說的「27個真之紋章」亦在戰爭中一個個的被發現！例如：何摩納神聖部落神官希克撒克就擁有「風之紋章」；龍洞騎士團團長尤納擁有的是「龍之紋章」；而擁有「門之紋章」的這一族，卻被何摩納軍進軍滅族，但「門之紋章」卻與遺孤一同失蹤，據說「門之紋章」出現在赤月帝國的宮廷魔術師溫蒂的手裏…！在兩大軍的戰爭中，為了復仇的魔術師溫蒂又將會發起什麼樣的……毀

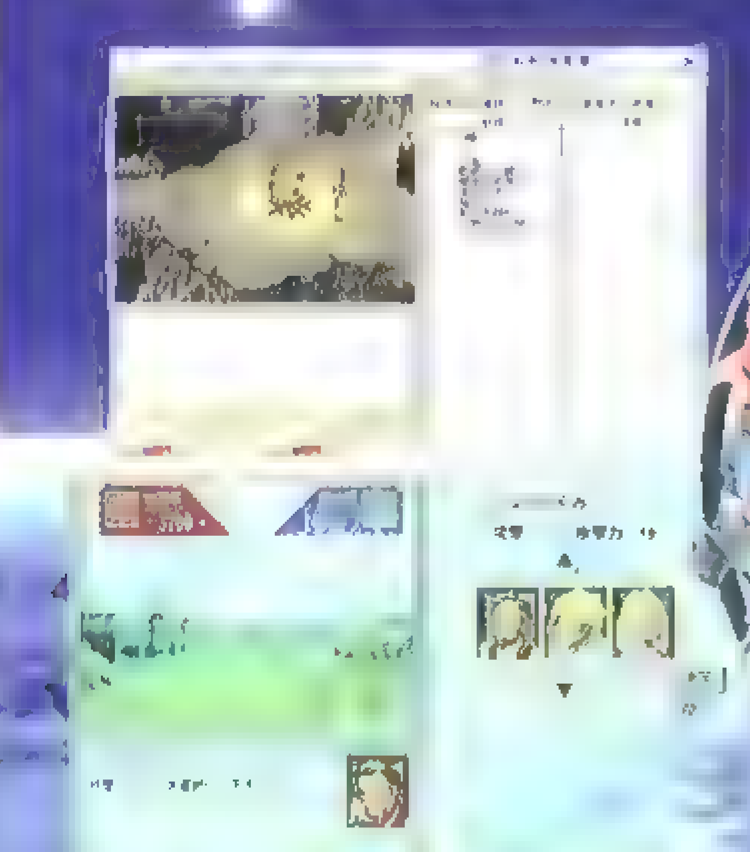
解放軍之城

# 運用智慧的多重戰鬥方式！

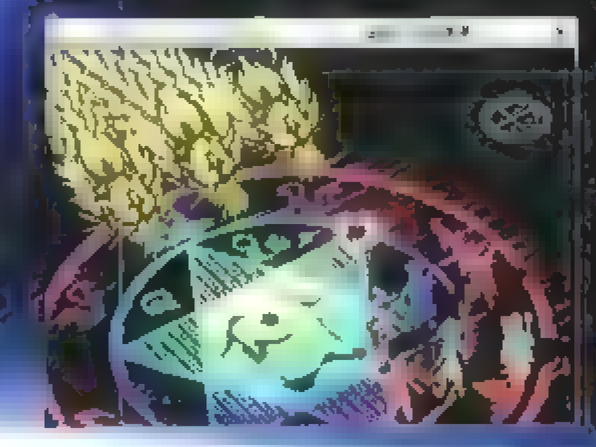
單純式線功戰鬥?還一……《幻想水滸伝》絕不會看不起玩家的智商，雖然說《幻想水滸伝》走的是RPG的路線，但它所帶來的多樣式戰技格鬥絕對會讓玩家目不暇……

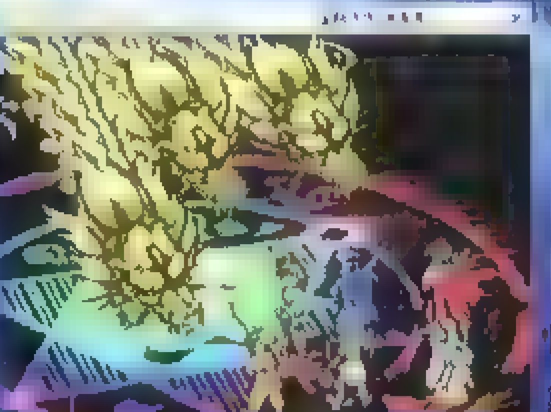


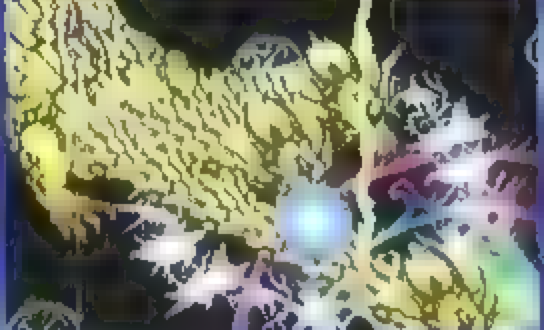
就會展開，戰爭的前提就是必須要有強大的軍隊，如果主角所尋獲的伙伴不多，那戰爭一開打可就辛苦的很了，因此，玩家必須一直尋找新伙伴，來增強自己的軍容。如果各式各樣的伙伴都加入解放軍的話，我方就可以將「突擊」、「弓箭」、「魔法」及「特殊攻擊」的戰術組合發揮到極……的「銅牆鐵壁組」……最前的……魔法……



# 充滿炫麗光芒的魔法紋章！





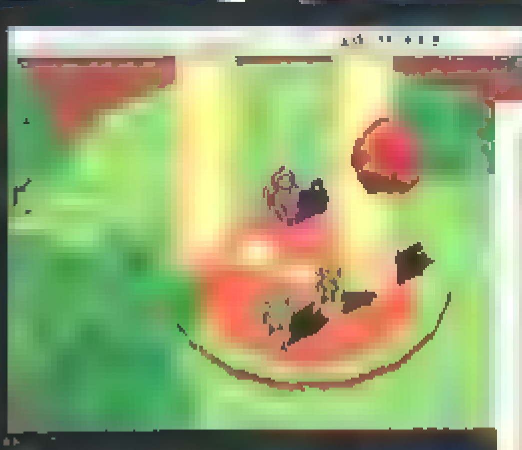


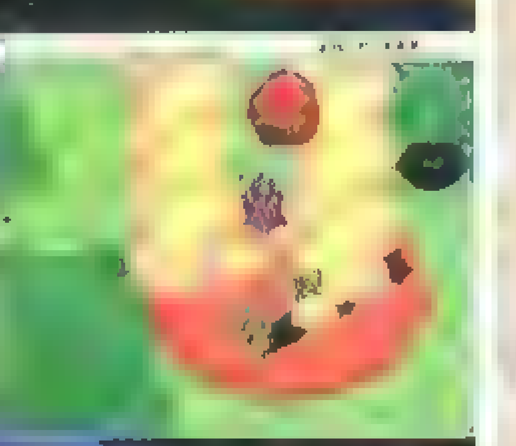
在幻想水滸傳的大地中，魔法通常是從封印球或紋章所中取得，依照屬性，解開封印球封印後即可裝備在人體上，並強烈的發揮封印魔法紋章的威力。擬大[illegible]紋章包括[illegible]水[illegible]

[illegible]

對的「合體魔法攻擊」就可順應而發，如火與土所爆發的「[illegible]」、土與風所激發的「風烈牙」、水與雷所化成的「雷神槌」等，就可同時激爆兩種不同屬性的超高魔法，[illegible]次的連續攻擊[illegible]可攻擊與回復同[illegible]這絕對會讓玩[illegible]高的想[illegible]

[illegible]





## [illegible]

### 【地獸星】[illegible]紋章

神[illegible]知道主角是[illegible]星後，便邀請[illegible]去的洞窟」，開始真相的試鍊。

### 【天暗星】[illegible]之紋章

解放軍[illegible]期的成員之一，與當時[illegible]奧蕾莎小姐是一對情侶[illegible]個性耿直，因此偶而會有情緒化的表現。

### 【天魁星】[illegible]的紋章

本故事的[illegible]主角，他是帝國將軍之子，卻因某個事件的發生遭受牽連，甚至遭到帝國軍的通緝，後來竟成為解放軍的領袖

### 【[illegible]星】火焰紋章

在秘密工廠的女格鬥家，但她的目標卻是做一位嫻雅的女性，很介意自己的身高，最恨人家說她是「大塊頭」。

### 【[illegible]星】[illegible]

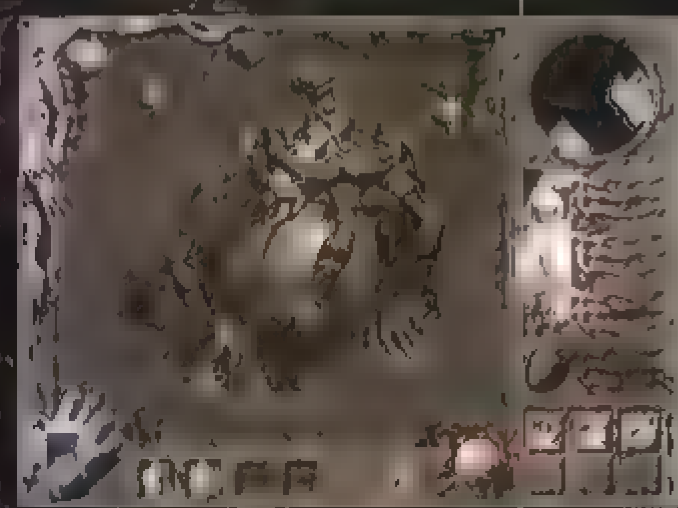
在寺廟修行的盲眼格鬥家，失明後，精神感覺的洞察力則相對的優異起來，到寺廟修行前做過什麼，一切不明！

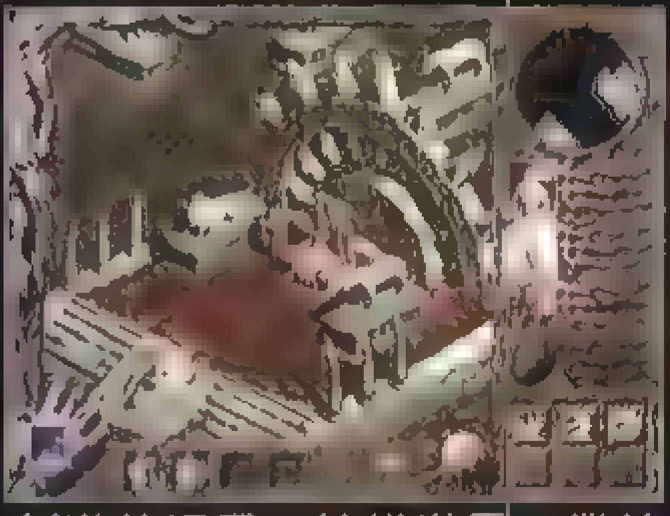
### 【地強星】龍之紋章

龍洞[illegible]士團的團長，[illegible]27個真之紋章「龍之紋章」的擁有者。龍洞騎士團擁有獨立的自治權，但也必須保持絕對的中立。

殺出魔獸煉獄
拯救神族天堂

# 失落大地

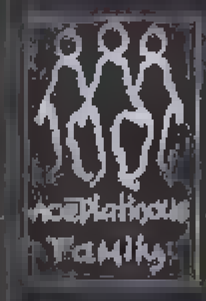

絢麗詭異的法術－火系、冰系、光明系、黑暗系、妖術系


即時戰鬥－16種可控制角色、61種特殊生物

刺激的場景－煉鐵世界、叢林世界、黑暗世界、冰封神殿

可升級的武器鍛造系統，特殊的角色合成系統，流暢的操作界面，風格迥異的音樂效果！

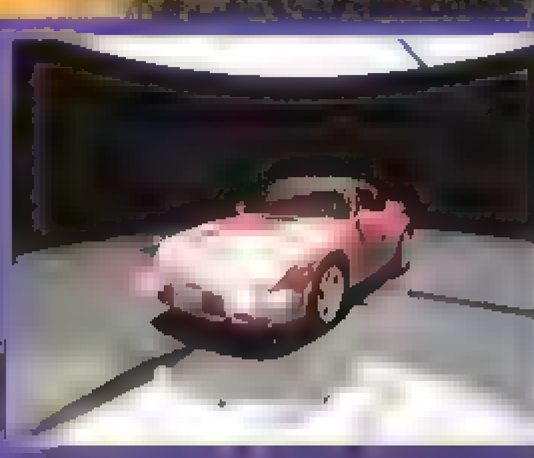
傳說，這裡曾是快樂的天堂
現今，這裡只剩鮮血與爭鬥
而你，將會是千古傳頌的聖者
或是一灘不知名的血肉



白金家族
TEL：02-23079360
www.apfamily.com

TEL：02-27476588
www.ea.com.tw

ELECTRONIC ARTS
Asia Pacific



nai-nai@apexsoft.com.tw

1999 年，天氣晴朗的星期天，我打開電腦準備上網路，
WINDOWS 程式啟動完成並連上網路之後，
電腦突然開始發出（或許應該說是唱著）一首我從沒聽過的歌曲
然後我收到一封陌生的電子郵件，署名為「奈奈」的電子郵件
就在我收到信的那天，電視新聞告示著使用電子郵件的人：
「電子郵件出現了奇怪的傳遞，您寄出的信可能無法正確的傳遞到對方的住址，
敬請各位使用者見諒。」這樣的訊息
仔細一看，這封署名為「奈奈」的電子郵件，並不是我所認識的人所寄來的信
那會是誰呢？
這是從來沒有發生過的情形，電子郵件也會傳遞錯誤？
問了許多一直使用電子郵件的朋友，都說「沒有啊！」
他們既沒有把電子信件寄去不知名的地方，也沒有收到來路不明的信件。
一時之間，我有點迷惑了，就連我是不是在電視上看到那則告示的事情，
似乎都無法確定了
但是，唯一可以確定的是，這封署名為「奈奈」的電子郵件，正好端端的，帶著微笑
般的寄件主旨：「記得 FLYING BLUES 這首歌嗎？」擠在我許多垃圾廣告的郵件之間
電子郵件裡的內容似乎希望我能有所回應
又似乎，只是跟我打聲招呼而已
打招呼的語氣就好像一旦我不回信也沒關係那樣的程度
我是不是在哪裡認識了一個叫做奈奈的女孩呢？
而奈奈正到處旅行著
喜 歡 旅 行 的 女 孩？
一個禮拜之後，這個叫做奈奈的女孩，臉上帶著淡淡的冷淡，
微笑著向我說了一聲「嗨！」之後，
就這樣毫無理由的開始住進我的電腦裡

愛的傷風感冒就快來

破碎虛空
一九九九黃易武俠超新派
黃易
【尋秦記】、【大唐雙龍傳】作者黃易，首度進軍遊戲界之跨世紀鉅作
奪寶的豪氣、江湖的情仇、武林的恩恩怨怨，
就讓大師 黃易 與你一起征服〔破碎虛空〕
的遊戲武俠新浪潮！
即將轟動上市

悟
天馬行空般的練功方法！
刀
令人愛不釋手的武器裝備
意
充滿玄學風味的大師級劇情！
境
全新3D格鬥美學的戰鬥畫面！
研發製作 北斗星工作室
出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司

# 破碎虛空

黃易武俠遊戲新紀元

宋末元初，有關【戰神圖錄】的秘密
正悄悄的流傳……
為了確實掌握中原，蒙古派出各路高手
挾擊藏寶地【驚雁宮】，
而誤入驚雁宮的少年高手傳鷹，
是否有緣得到【岳冊】，
並得窺【戰神圖錄】的秘密？！

黃易

## 萬象奔騰

**空前特惠新組合**

凡購買【破碎虛空】遊戲，即送【萬象圖書優惠卷】，
憑此卷購買【破碎虛空小說一套】，即享有【萬象尊榮特別優惠】
並贈送精美小禮物哦！

- 精彩絕妙的練功方法！
- 令人愛不釋手的武器裝備！
- 充滿玄學風味的大師級劇情！
- 全新3D格鬥美學的戰鬥畫面！

黃易遊戲新武俠
破碎虛空之
武器圖鑑
首度公開
千刀百劍同鑑首
邪琴異甲盡稱奇
遊戲界第一部遊戲武器專門書，爲您道盡千百年來中國武器發展秘史！
其中包括「天魔琴」、「覆雨刀」、「羅刹戰甲」等各式裝備的製作古法
「紅日刀法」、「十面埋伏」、「迴空斬」等各派武功的創式由來
還有亂世三界「魔界」、「聖界」、「龍界」之間的恩怨情仇
保證讓您大開眼界、愛不釋手
您絕不能錯過的一本【遊戲武俠奇書】
出版發行
軟體世界

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 移至(G) 通訊家族(C) 說明(H)

上一頁 下一頁 重讀 首頁 搜尋 導覽 列印 安全 停止

書籤 網址: http://www.soft-world.com.tw/bsky

網際網路 查詢 WWW-P 奇摩搜尋分類

研發製作 北斗星工作室 出版發行

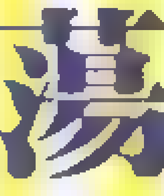
論遍武林辛酸史，管盡江湖不平事！

一九九九黃易遊戲武俠超新派！

破碎虛空：

http://www.soft-world.com.tw/bsky

# 闖蕩江湖—尋易双網



**戰神圖錄**

誰是戰神？祂為什麼要創出【戰神圖錄】？這本武林四大奇書之一的【戰神圖錄】，到底包含著多少的武林秘密？！

**逐鹿遊園**

【留馬平原】的地形包含多少究竟？為什麼蒙古大軍非在此地擊殺六大高手不可？！

**武林圖鑑**

傳說中的【天魔琴】又重現江湖，佩香樓這位楚楚可憐的姑娘究竟是不是武林第一殺手？

**高手匯集**

天下最殘絕的魔門派在江湖中又活躍了起來，掌門【血手厲工】是否能如願的稱霸武林？！

**幕後黑手**

黃易第一部的遊戲新武俠作品到底由誰打造，幕後黑手完全公開！

**我要發言**

想做神秘的強勇高手嗎？想成為仗義執言的當代大俠嗎？【破碎虛空】讓您暢所欲言！

**黃易其人**

想目睹九十年代的武俠旗手【黃易】大師的大俠風範嗎？黃易館主等您來訪！

**奇書共閱**

想【手持天地無敵卷，夜讀夫子五車書】嗎？【破碎虛空】、【大唐雙龍傳】、【尋秦記】初步公開！

**高手過招**

想【論遍武林辛酸史，管盡江湖不平事】嗎？武林高手請在此出招！

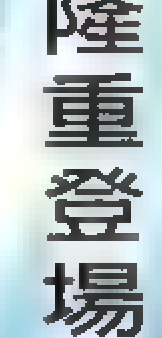
**破碎虛空**

想一睹1999黃易最新武俠遊戲【破碎虛空】的廬山真面目嗎？黃易酒館讓您先睹為快！

黃易酒館

破碎虛空

隆重登場



營業中

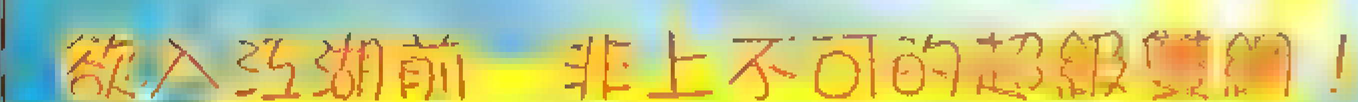
黃易酒館：

http://www.gamefamily.com.tw/wongyi

只要進入【破碎虛空】的網路世界中，

就有機會得到【破碎虛空】或【三國演義】……

詳細辦法請連上網查詢！



# 第一屆電腦遊戲漫畫創作風雲獎

靈光乍現

創意無限

破碎虛空

主辦單位：智冠科技股份有限公司

**參加資格**：

◎國小組

◎國中、高中職組

◎大專組

［參加辦法］

- 請以「破碎虛空」電腦遊戲中的故事或人物為自訂主題，發揮你最大的創意及想像力，並以單幅或四格漫畫繪出，不管是搞笑、唯美、Q版、寫實．．．等。只要你敢秀，創意冠軍非你莫屬！
- 來稿不論單幅、四格請均以A4規格紙張作畫，並書寫清楚組別、學校名稱〈含學校所在地〉、年級科系、身份證字號、真實姓名、出生年月日、通訊地址及聯絡電話。利用信函遞送，送交智冠科技股份有限公司國內課參加徵選，收件至88年7月20日止。

［評選辦法］

特優獎　各組選出一名，各可獲得五千元獎學金及精美獎品、獎狀乙份。

激賞獎：各組選出一名，各可獲得三千元獎學金及精美獎品、獎狀乙份。

佳評獎：各組選出三名，各可獲得一千元獎學金及精美獎品、獎狀乙份。

參加獎：所有參加「電腦遊戲漫畫創作風雲獎」徵選比賽的朋友均可參加抽獎活動，致贈精美獎品乙份。

※主辦單位擁有入選作品之重製權〈出版、宣傳〉，參賽未入選作品，概以不退件處理。　（智冠員工不得參賽

**收件地點：**

**高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　智冠科技股份有限公司國內課收**

**智冠網頁：http://www.soft-world.com.tw**

GENSO SUIKODEN

# 創世の108星宿

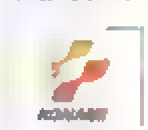
108名天地の宿星，一個接著一個的聚集，
其集束而成的力量將撼動歷史！

解放軍ど帝國軍兩支各異的旗幟，皆懷抱著不同的理想，
那是夢想、名譽、友情、忠誠、愛情及野望・・・

多樣的想法驅使著他們走向戰場，
而戰爭之後，人們又將得到什麼・・・

# 紋章世紀爆烈と激戰

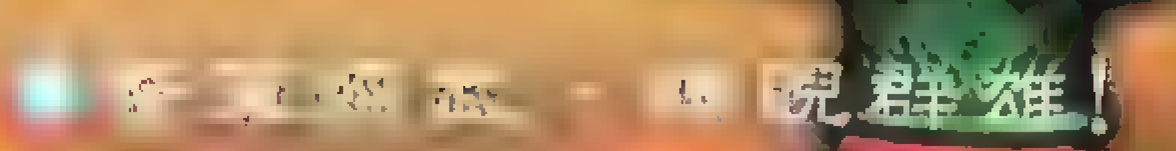
研發製作/



出版發行

軟體世界
智冠科技股份有限公司

東漢末年
外戚宦官相繼亂政，流寇四起
以致生靈塗炭，民不聊生
正所謂亂世之局……
英雄豪傑並起
擁兵據地，逐鹿中原
終成魏、蜀、吳三國鼎立之勢……
新三國演義99



5月中旬叱吒上市!

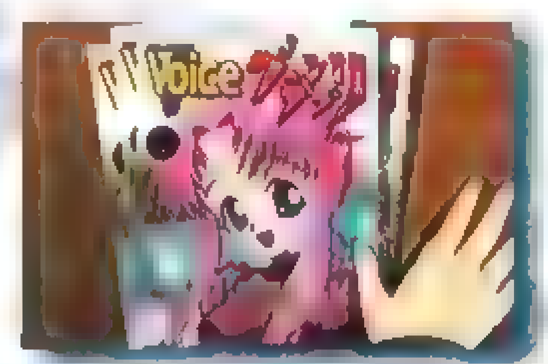
夢幻妖精
Pixy Garden
可選擇不同的環境來培育妖精!
妖精們的智能會隨著等級提昇而增加!
妖精在成長的過程中會有三個等級的變化過程!
資訊股份有限公司

My Dream
~美夢成真~

# 國民美少女之星

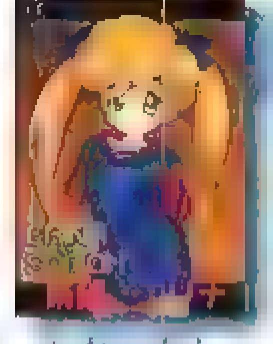
☆ 八位可愛各具特色的女孩，在身為他們經紀人的你的帶領下，即將成為演藝圈閃耀的明星！安排上通告，針對個人特色加以訓練，完成她們成為國民美少女之星的夢想！

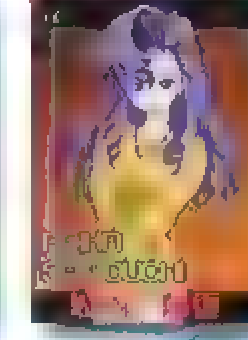
人氣度的高低，可以直接從媒體反應得知，當你所培養的明星受到大家的歡迎時，甚至可以登上雜誌封面唷！



- 多樣而有趣的事件會穿插在遊戲情節當中！
- 八位可愛女孩的各種通告及訓練由玩家為他們安排！
- 配音由日本最具知名度聲優—田中真弓、西村朋紘、 谷耕史 鑄網演出！
- 每位角色都有三種類型的配音可以採用！
- 總計共有 30 名日本最佳聲優參與本遊戲製作 !!!
- 角色設計是以今井美樹作為參考喔！

# 人物簡介





| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| かないみか | 井上喜久子 | 出野 | TARAKO | 田中真弓 | 田中真弓 | 折笠愛 | TARAKO |
| 小森まなみ | 島山美和子 | なお | 渕崎ゆり子 | 久川綾 | 日高のり子 | 松井菜桜子 | 松本梨香 |
| 松井菜桜子 | 渕崎ゆり子 | 長沢美樹 | 宮村優子 | 平松晶子 | 橫山智佐 | 松本梨香 | 三石琴乃 |

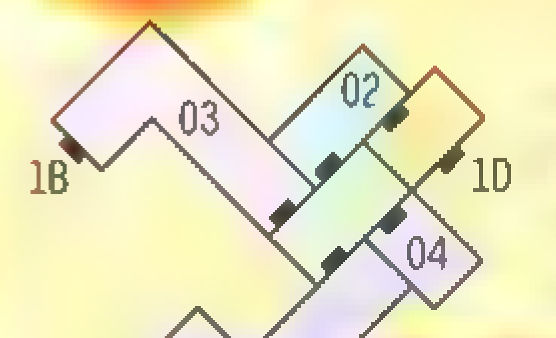
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 松本梨香 | 忍空：風助 | 折笠愛 | 幽遊白書：桑原靜流　小兔 | 久川綾 | 美少女戰士：水野亞美 |
| 日高のり子 | らんま1/2:天道茜 | | 天地無用　魅皇鬼：魅呼 | | 幸運女神：絲庫爾特 |
| 三石琴乃 | 美少女戰士：月野兔 | 田中真弓 | 七龍珠：克林 | | 妖子：真野妖子 |
| 井上喜久子 | らんま1/2:天道霞 | | 幽遊白書：小閻王 | 平松晶子 | 灌籃高手：赤木晴子 |
| | 幸運女神：貝爾丹蒂 | 橫山智佐 | 天地無用　魅皇鬼：砂砂美 | | 逮捕令：小早川美幸 |
| 宮村優子 | 新世紀福音戰士：明日香 | | 櫻花大戰：真宮寺櫻 | 長沢美樹 | 吸血姬美夕：美夕 |

# 斬妖除魔記 下

／ALEX

## 千年梧桐柱

守塔老人原是雪兒的義父，得知雪兒前來奪取千年梧桐子，竟然武力相向。雪兒必須先通過守塔老人的試煉，才能順利進入。



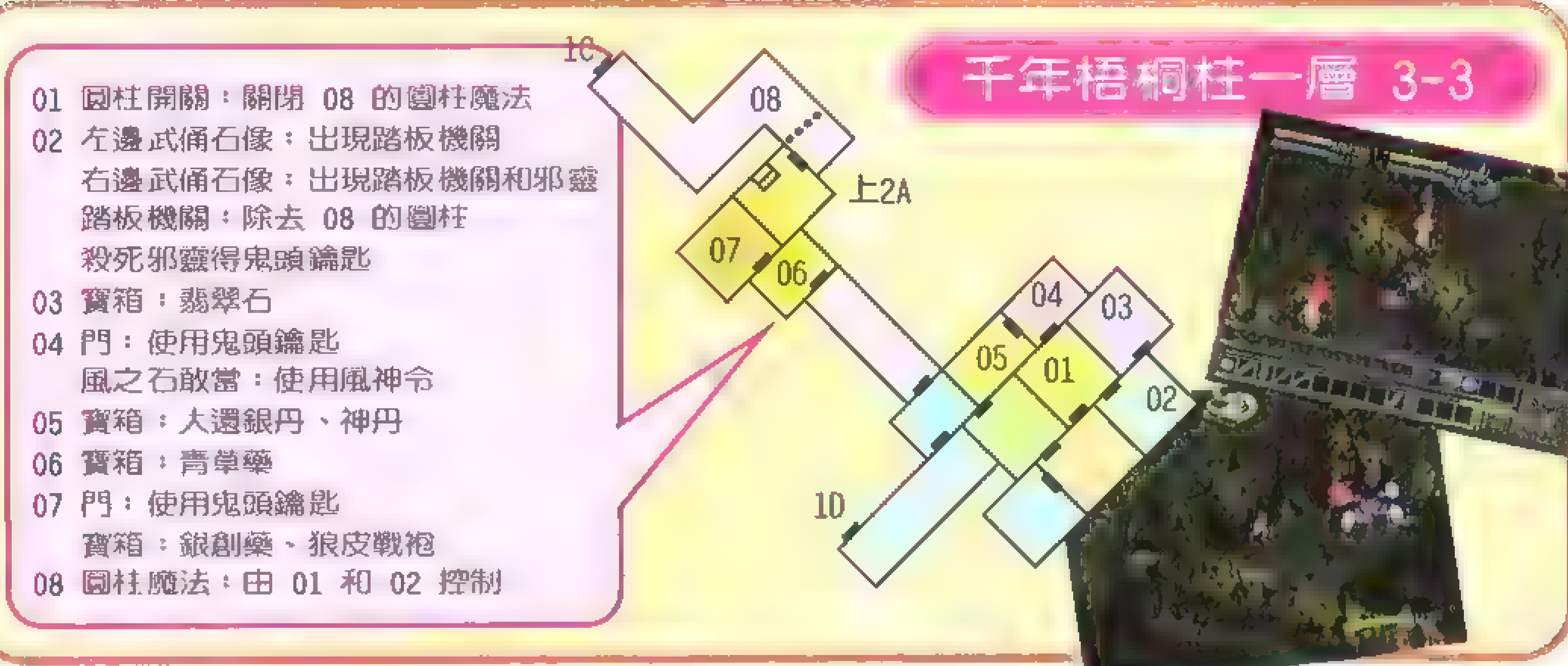

### 千年梧桐柱一層 3-1

01 寶箱：勾陳、遁甲符
02 門：使用蛇形鑰匙
03 寶箱：九天、飛石咒秘傳書
04 牆上開關：可打開 05
05 門：由 04 控制
寶箱：蛇形鑰匙

觸摸01的武俑石像之後，會依次在05、03、01和06出現武俑石像，觸摸之後，即可打開07。進入08以後門會緊閉，直到殺了一足取得牢房鑰匙才能再度打開。

### 千年梧桐柱一層 3-2

01 寶箱：鋸齒劍、青紗頭巾
武俑石像：使 06 出現武俑石像
02 金女媧神像
03 寶箱、紅色經驗石
武俑石像：使 01 出現武俑石像
04 武俑石像：使 05 出現武俑石像
05 武俑石像：使 03 出現武俑石像
06 武俑石像：可打開 07
07 門：由 05、03、01、06 的武俑石像控制
08 寶箱（魔法陷阱）：空箱
殺死一足得牢房鑰匙
殺死火獸得青龍符石
09 走道有魔法陷阱
10 火之石敢當：使用火神令
寶箱：黃銅鑰匙
11 門．使用黃銅鑰匙
寶箱：萬法焚天符、黑狗血
寶箱（魔法陷阱）：空箱




# 千年梧桐柱二層

## 千年梧桐柱二層 4-1

01 牆上開關：使踏板出現
踏板機關：可打開 04 出口
02 牆上開關：可打開 06
03 寶箱：銅創藥
04 出口：由 01 控制
05 寶箱：金創藥、靈丹、金創藥
06 寶箱：藥丹、青草藥

## 千年梧桐柱二層 4-2

01 出口：使用青石鑰匙
02 地之石敢當：使用地神令
03 寶箱：萬能鑰匙、青石鑰匙

## 千年梧桐柱二層 4-3

位於01的踏板機關最好不要碰，因為02的魔法陷阱一旦觸發即無法關閉，行走其間會遭受重創。在03的外牆上可以發現一支火炬，使用紅色火焰之後能打開04，取得寶箱中的千年梧桐子即大功告成。

01 踏板機關：觸發 02 魔法陷阱
02 魔法陷阱：由 01 控制
03 牆上火炬：使用紅色火焰
04 寶箱：千年梧桐子

## 千年梧桐柱二層 4-4

01 走道有魔法陷阱
02 石女媧神像
03 寶箱：翡翠石、青草藥
04 玉女媧神像
05 牆上開關：可打開 06
傳送點：傳送至雷峰塔一層 4-4 的 02
06 門：由 05 控制
07 寶箱：金塊×2、飛石咒二級秘傳書、火神咒秘傳書
08 牆上開關：使邪靈現身
殺死邪靈得大還金丹

## 地下皇陵一層

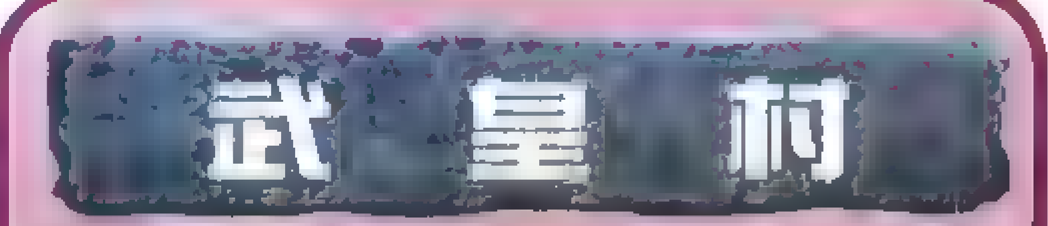
找到雪兒之時，她正為了許夢蛟的病情祈禱。兩人互訴衷曲過後，取回紅色火焰重回武皇村。

## 武皇村

與何姑娘交談後，得知寡婦草就在她身上，但要拿黃公子的休妻書來交換。黃公子很樂意交遞休妻書，但因與王員外家的丫嬛寶寶的一段風流韻事，俱被寶寶詳載於日記中，為免日久生變，他希望能取回寶寶日記；寶寶這會兒又迷戀上小馬，敬盼有張馬哥的簽名；馬哥雖然說過兩百多遍不出馬，但要是眾望所歸的話，也只好當仁不讓了…

將香爐給春婆婆送去，得贈一把??劍，再花4000學得佛法技能；這把劍正是劍痴夢寐以求的寶劍，獲贈萬人連署秘笈、紅色經驗石、兩只綠色經驗石，花上4500還能學得忍術技能；將萬人連署秘笈給小馬哥送去，順利獲得簽名和兩只紅色經驗石；再將簽名送給寶寶，得到日記和紅色經驗石；將這本讓黃公子寢食難安的寶寶日記送去，得贈休書和紅色經驗石；最後將休書遞給廣場上的何姑娘，即可取得寡婦草、綠色經驗石。

回到北村石敢當家中，將冰魄、寡婦草和千年梧桐子三樣寶物，一併交給石敢當。未幾，許夢蛟已然醒轉。詢問石敢當之後，得知乃是雪兒救了自己，並聽聞臥病期間，王鐵匠曾經前來探訪。出了房門碰見王鐵匠，規勸一陣後致贈小鐵劍。許夢蛟取回紫色火焰後，逕往地下皇陵一層4-1，亦即初次與雪兒相見之地尋找雪兒。



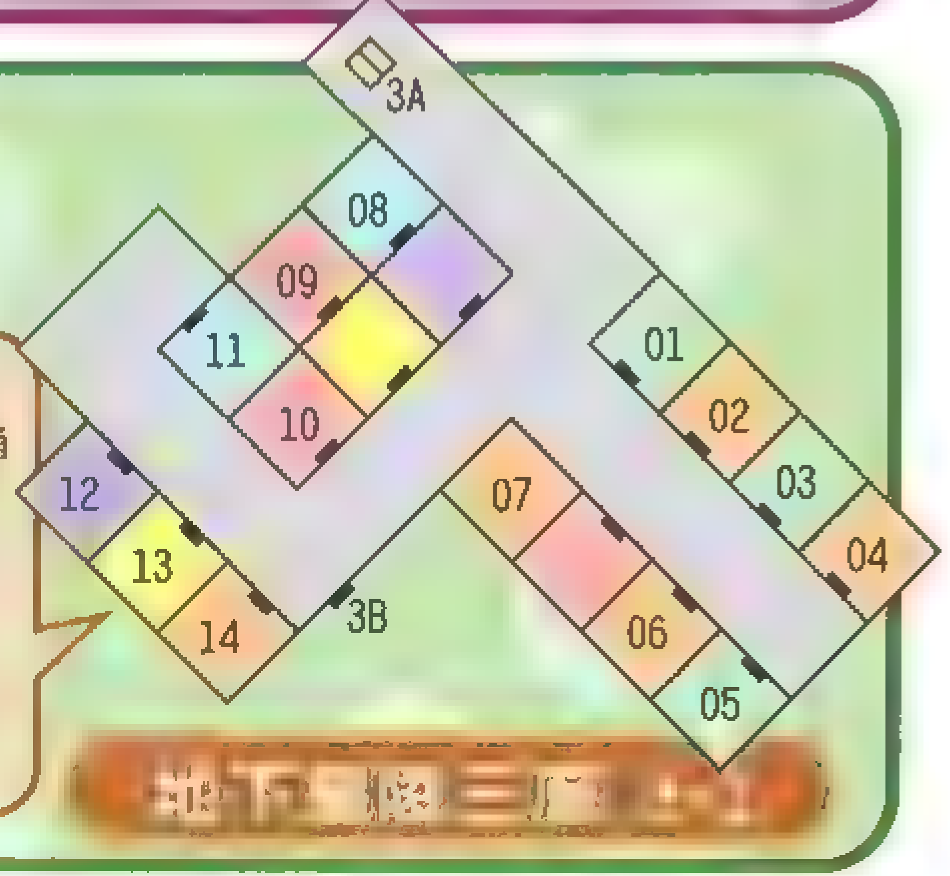

回到石敢當家中，石敢當為許夢蛟的孝心所感動，決定助他完成心願。石敢當加入後，得到黃色火焰。石敢當言道，阿貶擁有 瓶還魂水，也許對於廣場上那尊他由雷峰塔所搬回的石像有幫助，但必須先取得四面神令。

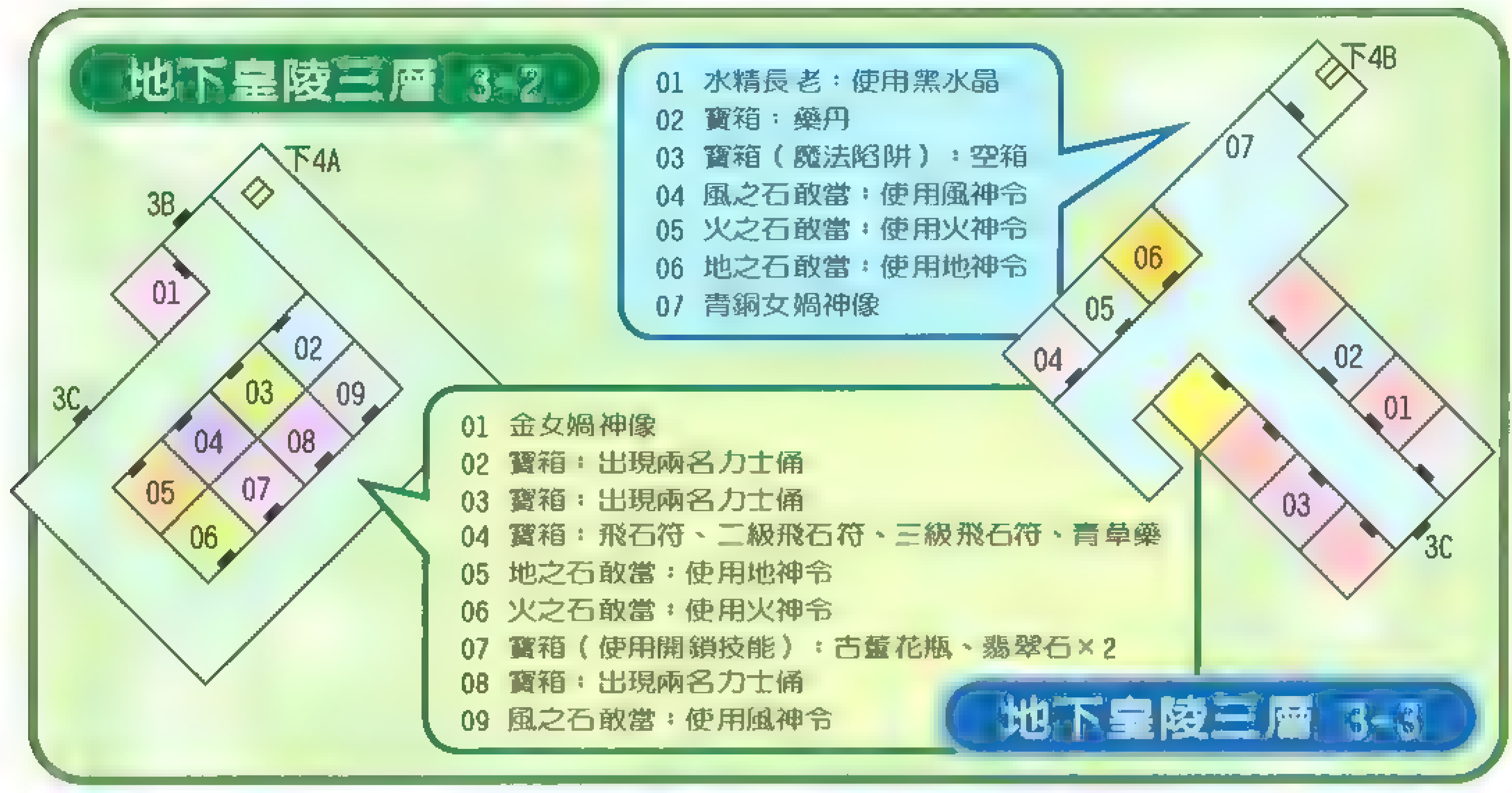
來到水井旁找阿貶，他正為了阿腸的情況擔心不已。兩人因是「南腸北貶」的莫逆之交，感情之深厚自不待言，加上最近阿腸受到當舖的本尊所惑，不知近況若何。受阿貶之託，前往南村阿腸的家中探視，發現阿腸正高興的曬著臘腸，並送給綠色經驗石。臨走時，順手取下竹竿上的麻繩。

回到水井告訴阿貶，阿腸看來已走出本尊的陰霾，阿貶乃致贈古董花瓶和綠色經驗石。在水井上使用麻繩，竟溜到地下皇陵三層3-1的3A。

## 地下皇陵三層

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01 | 寶箱：出現騎兵俑 | 09 | 寶箱：出現兩名力士俑 |
| 02 | 寶箱：火鳥血、藥丹 | 10 | 前排右邊石像出現騎兵俑 |
| 03 | 寶箱：出現兩名力士俑 | 11 | 寶箱：大還銀丹 |
| 04 | 寶箱：出現騎兵俑 | 12 | 寶箱：公羊血 |
| 05 | 寶箱：鑌鐵盔 | 13 | 寶箱：出現騎兵俑 |
| 06 | 寶箱：出現兩名力士俑 | 14 | 門：使用萬能鑰匙 |
| 07 | 寶箱（魔法陷阱）：空箱 | | 燈臺：得黑色封印之鑰 |
| 08 | 寶箱：藥丹、銅創藥、靈丹、青草藥 | | |






## 地下皇陵四層

### 地下皇陵四層 3-1

4A

01 寶箱：出現將軍俑
02 燈臺：底下有狂風符
03 寶箱（魔法陷阱）：青草藥
04 寶箱（魔法陷阱）：空箱
05 寶箱：風刃符、風刃破體符、小還金丹
風刃破魔符
06 寶箱：干將神劍

### 地下皇陵四層 3-2

4C
4B

01 寶箱：小還金丹
02 寶箱：出現將軍俑
03 寶箱：火鳥血、勾陳、赤蚣腳
04 寶箱（魔法陷阱）：青草藥
05 寶箱：飛鼠血
06 寶箱（魔法陷阱）：空箱
07 寶箱：藥丹
08 寶箱（魔法陷阱）：銀創藥
09 寶箱：龍泉劍
10 寶箱（魔法陷阱）：空箱
11 寶箱：飛石符、銅創藥、火神符
12 寶箱（魔法陷阱）：空箱
13 寶箱（魔法陷阱）：空箱
14 金女媧神像

進入黑色封印之門撞見洛神宓兒，收服之後得到水神令。如今，四神令已完全取得了。

### 地下皇陵四層 3-3

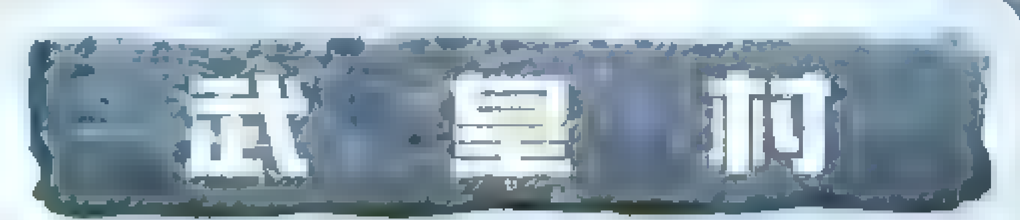
4C

01 走道中有魔法陷阱
02 出現燄火神獸
殺死燄火神獸得萬法焚天符秘傳書、金創藥
03 黑色封印之門：
使用黑色封印之鑰

雷峰塔 斬妖除魔記（下）

# 攻略地 Solution

## ★雷峰塔★




爬上水井時，阿貶致贈還魂水。接著，將風神令使用在村內的風之石敢當、火神令使用在火之石敢當、水神令使用在水之石敢當、地神令使用在地之石敢當，再到中央廣場，使用還魂水在長老身後的石像身上，即可救活小青。

小青加入後，得到綠色火燭，並將青鋒劍交給小青裝配。接下來，再前往雷峰塔探秘。

## 雷峰塔七層

來至七層3-1時，利用02的紅色寄魂燈換上雪兒，只有她的開鎖技能可以打開10的出口。

在03的寶迷陣石像上使用七彩寶珠後，出現傳送點7C。傳送進寶迷陣之後，試煉者提示說，寶迷陣雖有神兵利器，但得具有王者風範之人才能取得。陣內的五只寶箱都有魔法護著，要是開錯寶箱，可會導致粉身碎骨的。

只要先碰觸位於南邊的火系魔法寶箱，就能完全解除所有寶箱的魔法陷阱了。取得破邪棒之後，設法換上石敢當並裝配妥當，這才能擊穿01的牆壁。打開08寶箱的同時，也會出現一個傳送點7D，只要有黑木令，這能直接往返於武皇村的木之遁甲陣。

### 雷峰塔七層 3-2

05 04 06 7E 09 03 02 7C 08 7D 01 07 7C 7B

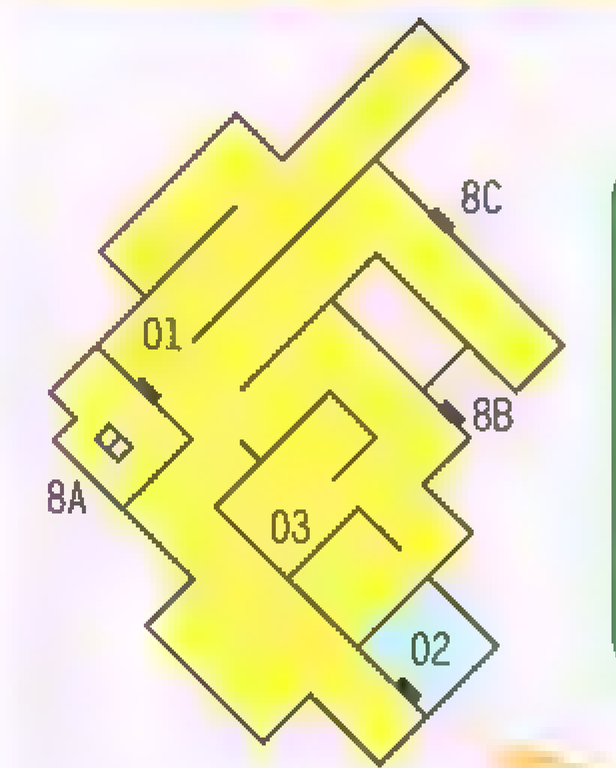
01 牆壁：使用破邪棒
02 風之石敢當：使用風神令
03 寶迷陣：使用七彩寶珠
04 寶箱（魔法陷阱）：打神鞭、出現兩隻蛇妖
05 寶箱（魔法陷阱）：出現蛇妖
06 出口：使用蛇形鑰匙
07 寶迷陣試煉者　寶箱：干將神劍
寶箱：破邪棒　寶箱：鴛鴦劍
寶箱：萬字鏢　寶箱：龍鱗戰甲
08 寶箱：古董花瓶、黑木令
牆上開關：可打開 09
09 門：由 08 控制
寶箱（魔法陷阱）：青草藥×2、出現三隻蟻怪
寶箱：出現蛇妖
殺死蛇妖得蛇形鑰匙
7D 傳送點：傳送至武皇村木之遁甲陣 H

### 雷峰塔七層 3-1

01 地之石敢當：使用地神令
02 玉女媧神像
03 寶箱（魔法陷阱）：藥丹
04 殺死蛇妖得精鋼雙鞭、龍泉劍
05 門外開關可打開門
殺死冥河蛇神得蛇形鑰匙
06 門：使用蛇形鑰匙
07 寶箱（魔法陷阱）：藥丹、青草藥

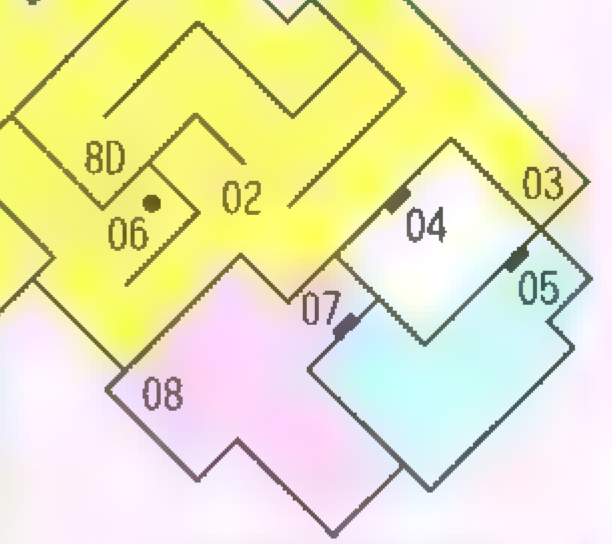
# 雷峰塔八層

## 雷峰塔八層 4-1




01 殺死蛇妖得青石鑰匙
02 練功石柱
03 風之石敵當：使用風神令

## 雷峰塔八層 4-2




01 綠色寄魂燈：使用綠色火燄
02 殺死蛇妖得金創藥
03 火之石敵當：使用火神令
04 門：使用青銅鑰匙
05 門：使用萬能鑰匙
06 石柱林
07 門：使用蛇形鑰匙
08 寶箱：金創藥、直符、綠色經驗石、銅創藥、金絲甲、鑌鐵盔

石柱林必須由裝配上青鋒劍的小青才能砍得斷，成功之後會出現傳送點 8D，傳送至八層的 4-4。

## 雷峰塔八層 4-3

01 金女媧神像
02 水之石敵當：使用水神令
寶箱（魔法陷阱）：金剛禪杖、青銅鑰匙
03 寶箱：出現三隻蛇妖
殺死蛇妖得五鬼走屍符
04 殺死蛇妖得二級飛石符
05 寶箱：蛇形鑰匙、出現冥府蛇神
殺死冥府蛇神得風刃符
06 殺死蛇妖得風刃破體符
07 寶箱（魔法陷阱）：空箱
08 出口：使用青石鑰匙

## 雷峰塔八層 4-4

01 燈臺：使用紫色火燄
02 亂石堆
03 寶箱：青石鑰匙、紫色火燄、龍神咒秘傳書

這個區域要先由小青進來，以青鋒劍擊開 02 的亂石堆，之後再換上別人則無限制。

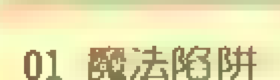
只有能裝配青鋒劍的小青，才有能力在 02 的亂石堆揮砍出一條通路，取得 03 的紫色火燄之後，使用在 01 的燈臺可以召喚出三位一體的蛇王、冰蛇和火蛇，殺死蛇王能取得兩儀鏡石和王蛇之牙。蛇王死後，入口處才會出現回到石柱林的傳送點。

王蛇之牙也是四大神器之一，可以找機會將它安置在雷峰塔二層的祭壇裡。

# 攻略地帶 Solution

★雷峰塔★

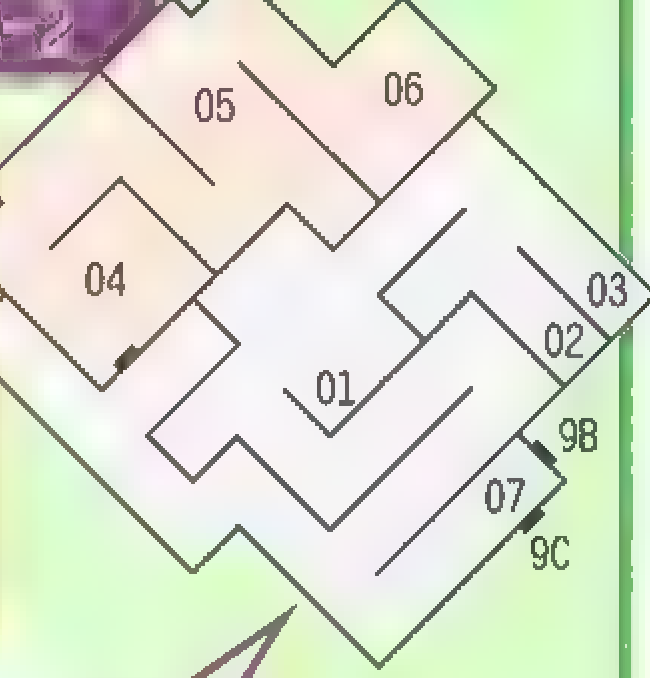
# 雷峰塔九層





01 魔法陷阱
02 寶箱：出現兩隻冥河蛇神
03 寶箱：真火咒秘傳書、毛筆、小還銀丹、符紙
04 柱子上開關：與 06 合開 07
05 魔法陷阱
06 柱子上開關：與 04 合開 07
07 出口：由 04 和 06 控制

## 雷峰塔九層 4-2





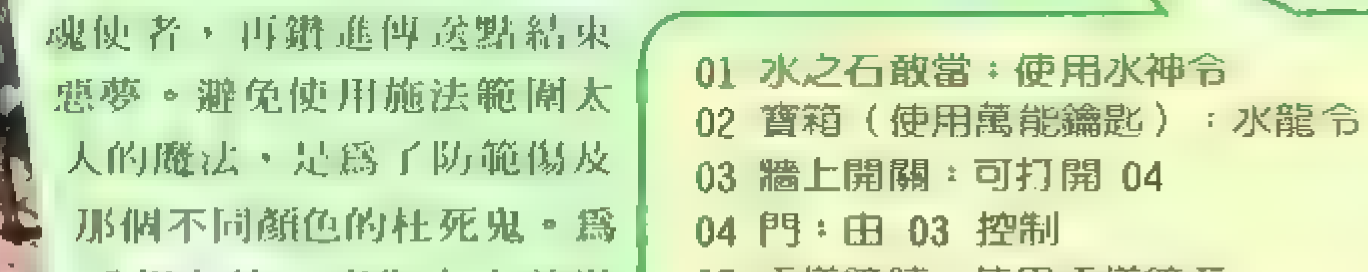
01 寶箱：兩儀劍
02 地之石敵當：使用地神令
03 走道中有陷阱
04 寶箱（魔法陷阱）：空箱
05 牆上開關：召喚出牛魔王殺死牛魔王得銀劍藥
06 牆上開關：可除去 07 的障礙
07 寶箱：綠寶盾、降魔禪杖

## 雷峰塔九層 4-3

01 寶箱：黃銅鑰匙
02 金女媧神像
03 寶箱：觸發魔法機關
04 寶箱：風刃破體符秘傳書
05 門：使用黃銅鑰匙
06 寶箱：戰鬥頭巾、黑狗血、火鳥血、靈丹
07 裏鬼殺陣：使用鬼門石
08 勾魂使者

裏鬼殺陣裡有很多魔法陷阱和枉死鬼，雖然其中有一名顏色較不一致的可供辨認，但因場面實在太過混亂，加上有時間因素的考量，極難分辨清楚。這隻顏色較突出的枉死鬼是過關的關鍵，只要他一死，出口前的柵門就會降下，一旦降下，那可就無法可救了。而且，不論是否施予攻擊，他也會遭魔法陷阱所傷的。

過關要訣在於一進入後，極力避免遭人群枉死鬼所包圍，並以最短的動線直驅出口處，事先準備好殺傷力較強，且是正面施法的魔法，快速解決擋在出口傳送點前方的勾魂使者，再鑽進傳送點結束惡夢。避免使用施法範圍太大的魔法，是爲了防範傷及那個不同顏色的枉死鬼。爲了趕在他二度作古之前過關，除了快，還是快！





打開02寶箱的同時，也使9F的傳送點出現，只要有水龍令就能直接往返武皇村的水之遁甲陣。

01 水之石敵當：使用水神令
02 寶箱（使用萬能鑰匙）：水龍令
03 牆上開關：可打開 04
04 門：由 03 控制
05 兩儀鏡陣：使用兩儀鏡石
9F 傳送點：傳送至武皇村水之遁甲陣 I

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 01 | 紅色 | 02 | 藍色 | 11 |
| 02 | 紅色 | 03 | 藍色 | 01 |
| | 紅色寄魂燈：使用紅色火燭 | | | |
| 03 | 紅色 | 04 | 藍色 | 02 |
| 04 | 紅色 | 05 | 藍色 | 03 |
| 05 | 紅色 | 06 | 藍色 | 04 |
| | 燈臺：使用兩儀鏡石 | | | |
| 06 | 紅色 | 07 | 藍色 | 12 |
| | 殺死影子石敢當得銅創藥 | | | |
| 07 | 紅色 | 08 | 藍色 | 06 |
| 08 | 紅色 | 09 | 藍色 | 07 |
| | 金女媧神像<br>地之石敢當：使用地神令<br>火之石敢當：使用火神令 | | | |
| 09 | 紅色 | 10 | 藍色 | 06 |
| | 殺死影子小青得兩儀鏡石 | | | |
| 10 | 紅色 | 11 | 藍色 | 09 |
| | 寶箱：銀創藥、打神鞭、仙丹 | | | |
| 11 | 紅色 | 12 | 藍色 | 01 |
| | 殺死影子石敢當得銅創藥 | | | |
| 12 | 紅色 | 06 | 藍色 | 11 |
| | 藍色寄魂燈：使用藍色火燭<br>殺死影子雪兒得銅創藥 | | | |

兩儀鏡陣裡有很多影魔，只要殺死他們就會幻化成許夢蛟、雪兒、小青和石敢當的影子，當然還得再殺一次囉。因此，最好避免一下子殺死太多的影魔，否則一窩蜂的影子確實很棘手的。再者，化為影子之後，實力通常都遠超過影魔。

既曰鏡陣，當然場景是極為相似的，應該多加借助縮小地圖以分辨方位。在每一個獨立的空間裡，都具有紅色和藍色兩個傳送點，其間的關係可參考地圖標示以資辨清。先到 09 取得兩儀鏡石之後，再到 05 的燈臺使用兩儀鏡石可使 10B 的傳送點現身，由此可傳送至雷峰塔十層 3-2 的 01

01 殺死天魔得龍王劍、妖邪之眼
02 門：裝配龍王劍才能打開
03 不滅之牆
04 皮鼓：使用雷獸骨節

先到 12 觸摸小青的石像使影子小青出現，殺了影子小青取得兩儀鏡石，再到 08的燈臺使用兩儀鏡石，待 10C 的傳送點出現，即可傳送至雷峰塔十層 3-3 。

## 雷峰塔十層 3-

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 01 | 紅色 | 02 | | |
| | 藍色 雷峰塔十層 3-1 的 10B<br>水之石敢當：使用水神令<br>風之石敢當：使用風神令 | | | |
| 02 | 紅色 | 03 | 藍色 | 07 |
| | 綠色寄魂燈：使用綠色火燭<br>殺死影子許夢蛟得神丹 | | | |
| 03 | 紅色 | 04 | 藍色 | 02 |
| 04 | 紅色 | 05 | 藍色 | 03 |
| | 殺死影子小青得神丹 | | | |
| 05 | 紅色 | 06 | 藍色 | 04 |
| | 殺死影子雪兒得神丹 | | | |
| 06 | 紅色 | 05 | 藍色 | 05 |
| | 寶箱：金縷綠羅袍、銀創藥 | | | |
| 07 | 紅色 | 08 | 藍色 | 02 |
| 08 | 紅色 | 09 | 藍色 | 07 |
| | 燈臺：使用兩儀鏡石 | | | |
| 09 | 紅色 | 10 | 藍色 | 08 |
| 10 | 紅色 | 11 | 藍色 | 09 |
| | 黃色寄魂燈：使用黃色火燭 | | | |
| 11 | 紅色 | 12 | 藍色 | 10 |
| 12 | 紅色 | 11 | 藍色 | 11 |
| | 小青石像：死後得兩儀鏡石<br>雪兒石像：死後得大還金丹 | | | |

在01走道中殺死天魔得到龍王劍後，許夢蛟必須裝配在身上才能打開 02 的入口。到不滅之牆前方遇見雪兒、小青和石敢當三人。石敢當因擔心雷峰塔遭逢巨變，唯恐留在武皇村的妻子遇有不測，故而堅持要趕回村裡探視。

## 武皇村

石敢當獨自回到武皇村時，村內早已成為一片廢墟，眾多村民俱都成為冤魂，連同妖魔兵群起攻擊石敢當。

一面廝殺，一面在打鐵舖內室取得莫邪神劍；雜貨舖內室得還魂水；藥舖內室得兩個大還金丹；當舖內室得金磚、綠色經驗石和紅色經驗石；殺死王鐵匠冤魂得小鐵劍。

通往北村的三處通道俱都阻塞，中間 B 的出口擋著兩尊將軍俑，使用還魂水讓他們復活，待將軍俑走動之後，即可進入北村。回到石敢當家中，收拾石夫人的冤魂得生銹的鑰匙，打開生銹的寶箱取得八卦鏡。使用八卦鏡在將軍府內的妖魔兵身上可打開通路；將軍夫人房內得到大還金丹；殺死楊書得神丹和金創藥。

見到大將軍時，方知他實乃四柱天王之一的閻君，而武皇村竟是他一手所創的幻象…收拾閻君走出將軍府時，遇上南極仙翁。

原在雷峰塔十層靜候石敢當消息的許夢蛟，因放心不下也趕回村中。來到北村的地下皇陵入門附近遇見南極仙翁和石敢當。石敢當原是南極仙翁身旁的採藥童子，因凡心不淨，觸犯天條之故，是以墮落下界。兩人離開之前，丟下閻王令、紫金寶塔和雷獸骨鎚，紫金寶塔也是四大神器之一。

使用閻王令打開閻之遁甲陣，由 J 傳送至雷峰塔十層 3-3 的 10C。

## 雷峰塔十層

抵達3-3之後，小青與雪兒已不知去向。使用雷獸骨鎚敲打04皮鼓，03的不滅之牆立時崩塌，由盡頭階梯爬上雷峰塔十一層3-1的11A。

## 雷峰塔十一層

### 雷峰塔十一層 3-1

01 殺死修羅得干將神劍
02 寶箱：綠羅袍、玄鐵劍、蛇形鑰匙
03 水之石敢當：使用水神令
04 柱子上開關：可打開 05
05 出口：由 04 控制
06 寶箱：冤魂贈神丹
寶箱：出現修羅、死後得火炎焚天符
寶箱：小還金丹
寶箱（魔法陷阱）：空箱
寶箱（魔法陷阱）：空箱
07 符咒販賣機
08 出口：使用蛇形鑰匙
09 金女媧神像

11A
11B

## 雷峰塔十二層

### 雷峰塔十二層 4-1

01 殺死羅剎得無間珠
牆上開關：可打開 09
02 魔法陷阱
03 寶箱：大還金丹
04 魔法陷阱
05 殺死火獸得毀天滅地咒秘傳書
06 火之石敢當：使用火神令
07 地之石敢當：使用地神令
08 魔法陷阱
09 門：由 01 控制
10 地之石敢當：使用地神令
11 魔法陷阱
12 符咒販賣機
13 殺死羅剎得五鬼咒秘傳書
寶箱：仙丹、金創藥、火槍神威符、鳳翅金冠、龍紋盾
寶箱（魔法陷阱）：空箱
14 無間迷陣：使用無間珠

## 雷峰塔十一層 3-3

碰觸06的寶箱之後，出現一座石像，碰觸石像後再出現另一個石像，直到碰觸第三個石像後，07才會打開。雪兒出現在09階梯口阻止前進，但許夢蛟不為所動，由此登上雷峰塔十二層4-1的12A。

01 出口：使用鬼頭鑰匙
02 風之石敢當　使用風神令
03 賊仔青．使用玄武符石得龍形匕首
04 門：使用龍形匕首
　寶箱：出現護法神、死後得鬼頭鑰匙
05 寶箱．電光咒二級秘傳書、銀蛇血、風刃咒秘傳書
　寶箱（魔法陷阱）：空箱
　寶箱（魔法陷阱）：空箱
06 牆上開關：可打開 08
07 寶箱：靈丹、小還金丹、龍神符、玄武符石
08 出口：由 06 控制

01 寶箱：符紙、勾陳
02 牆上開關：可使 03 出現石像機關
03 石像機關：可打開 04
04 門：由 03 控制
05 寶箱（魔法陷阱）：空箱
06 寶箱（魔法陷阱）：空箱
　寶箱：接續出現三個石像機關、可打開 07
　寶箱：毛筆、硃砂、毀天滅地符
07 門：由 06 的石像機關控制
08 寶箱：五鬼走屍符、火炎混天符
09 雪兒

## 雷峰塔十一層 3-2

使用無間珠打開14無間迷陣入口時，赫見小青立於12C的傳送點之前。小青執意要單獨一闖無間迷陣，並吩咐許夢蛟在此等候她的消息。

## 雷峰塔十二層 4-3

小青成功闖過無間迷陣（沒有實際闖關過程）之後，出現在12C的位置，再由12D出口前往雷峰塔十二層4-4。

## 雷峰塔十二層 4-2

01 寶箱（魔法陷阱）：空箱
　牆上開關：可打開 02
02 門：由 01 控制
03 寶箱：靈丹

01 寶箱：紅寶盾
02 寶箱：翡翠石
　寶箱：神丹×3
　寶箱：寒冰咒二級秘傳書、火神禁術咒秘傳書、火炎混天咒秘傳書、金縷綠羅袍、大還銀丹
03 寶箱：戰鬥頭巾、龍紋盾
04 石女媧神像

## 雷峰塔十二層 4-1

01 金女媧神像
02 魔法陷阱
　牆上開關：可打開 03
03 法海（小青遇見）
　小青（許夢蛟遇見）
04 石像：傳送至雷峰塔一層 4-4下午梧桐村

小青在03碰見法海以後，展開一場惡鬥，法海落敗後遁走…另一頭，在雷峰塔十二層4-1的無間迷陣前，許夢蛟久候不著小青，心急如焚的闖進無間迷陣À一探究竟。

## 無間迷陣

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01 火靈獸 | 02 雪兒 | 03 喪屍 | 04 王鐵匠 |
| 05 火影邪神 | 06 小青 | 07 金女媧神像 | 08 地魔神 |
| 09 許夢蛟、石敢當 | | 10 火牙、土牙、雷牙、風牙 | |
| 11 易水寒 | a 傳送至 b | b 傳送至 a | |
| | c 傳送至 d | d 傳送至 a | |
| | e 傳送至 f | f 傳送至 a | |
| | g 傳送至 h | h 傳送至 j | |
| | i 傳送至 a | j 傳送至 f | |
| | k 傳送至 l | m 傳送至雷峰塔十二層 4-3 的 12C | |

進入迷陣在02遇見雪兒，她力阻許夢蛟未果，負氣走向01入門。這時在入門出現傳送點a，這會傳送到一處充滿心魔的夢幻之地b；而另一頭則出現c傳送點，可以傳送往d。心魔所在之地萬萬去不得，因為個個生命值幾達顛峰，恐怕難以留下全屍。往前經由c傳送到有喪屍的d，前方04遇見王鐵匠和一群喪屍。與鐵匠交談過後，盡頭出現e傳送點，再傳送至有火影邪神的e。到了06碰見小青，交談之後出現g傳送點，再傳送至h。觸摸07的金女媧神像後，出現h和i兩頭的傳送點。由h傳送到j以後，會在09碰見影子許夢蛟，設下路障後動彈不得。殺了影子許夢蛟，再跟一旁的小孩打過招呼，石敢當應聲而出。他因放心不下，向南極仙翁請准回來探視，並幫助除去障礙。再由k傳送到l，前方11遇見易水寒，他化成蛇王對許夢蛟進行試煉。試煉過後，易水寒留下寄魂燈，並在盡頭出現m傳送點。觸摸寄魂燈，得到八界龍神咒秘傳書。

由m傳送回當初小青落腳的雷峰塔十二層4-3的12C之後，循原路來到小青遇見法海之地。小青在雷峰塔十二層4-4的03門前見許夢蛟趕到，留下青龍禪杖給他砍倒千年梧桐柱，自己則飛身而出，欲以法力抽乾西湖的水。許夢蛟單獨經由04的石像，傳送到了位於雷峰塔一層4-4的千年梧桐柱前方。

## 雷峰塔一層

抵達4-4的千年梧桐柱後，先除掉分處三個角落的妖花，繼而再對付千年梧桐柱，除掉之後瞧見雪兒躺在梧桐柱所在地，原來雪兒正是梧桐柱的化身，為報卸牛蟻害之恩，遂化為人身協助許夢蛟。留下一顆千年梧桐子後，雪兒就此香消玉殞了。

雪兒陳屍處的後方出現一傳送點，由此可傳送進入位於雷峰塔二層5-2的祭壇內部。觸摸祭壇中央位置的地板，可使左方2H的傳送點現身，由此可傳送出雷峰塔外，許夢蛟的冒險也告結束。

但是，如果將戰神金搖、王蛇之牙、妖邪之眼和紫金寶塔四樣神器分別置入四個角落的龍口，則右邊2G的傳送點也會立時出現，由此可直接傳送至雷峰塔十三層的13A。

## 雷峰塔十三層

01 金女媧神像
02 守塔老人
03 傳送點．結束

殺進02瞧見守塔老人，原來他正是此間的塔神，要想擺倒他，可得花一番力氣才行。收拾塔神之後，03會出現一傳送點，由此可在雷峰塔崩塌之前逃出塔外，並結束許夢蛟的一段奇遇。

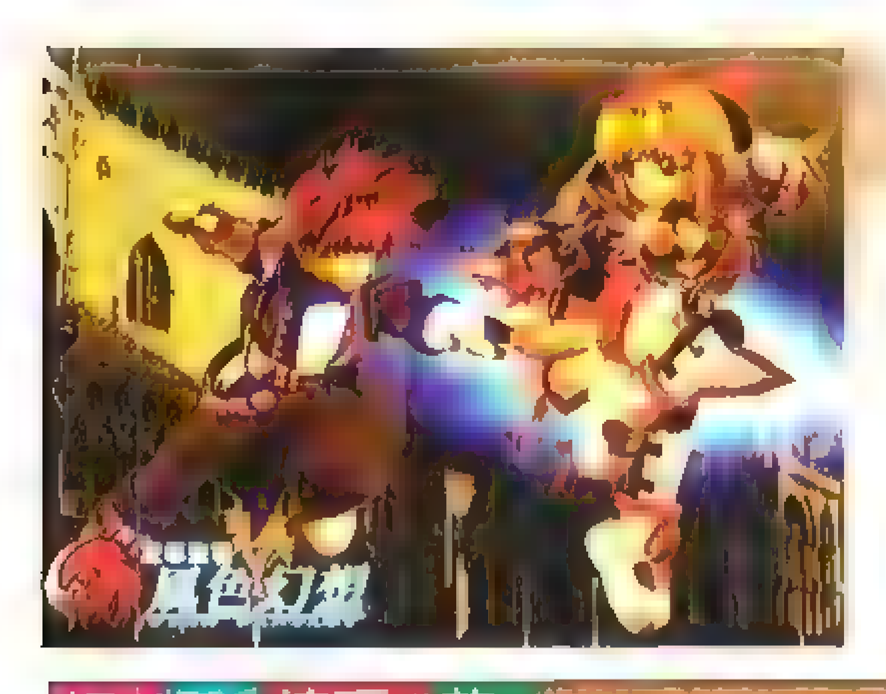
## 完全技巧列表

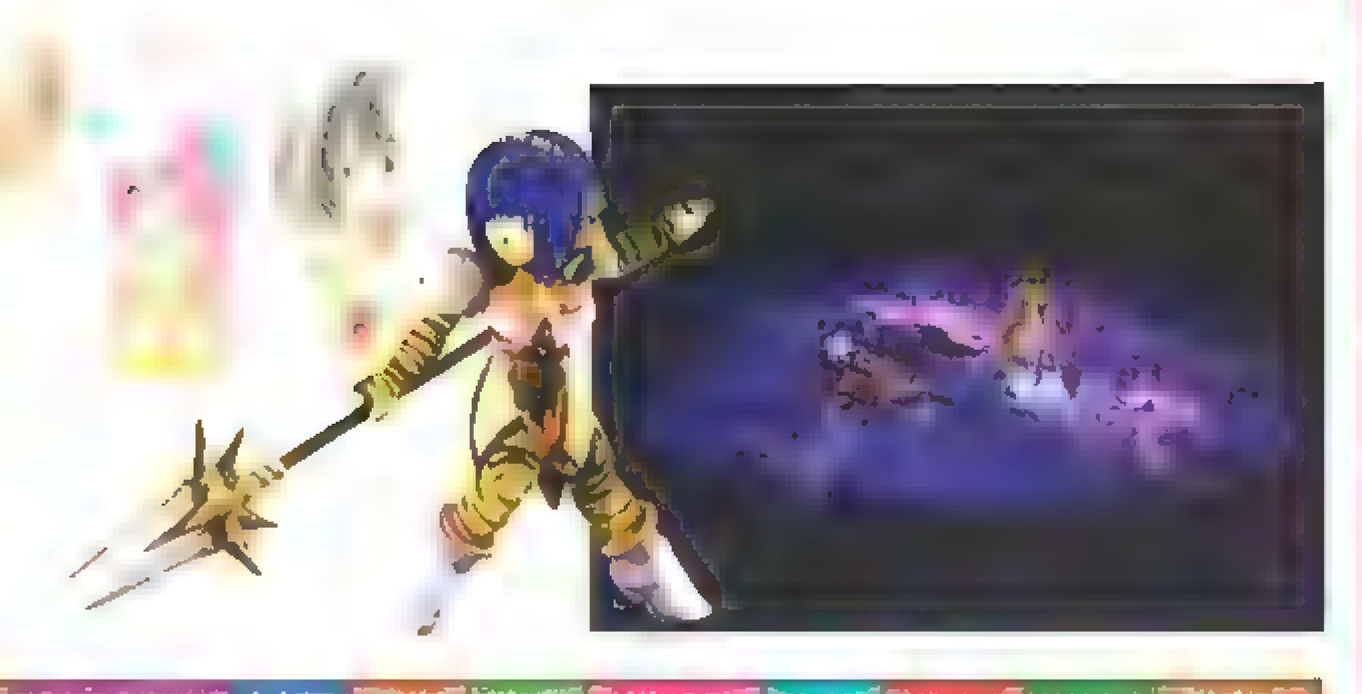
| [illegible] | [illegible] | 技能名稱 | 效能 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S02 | 光系 | 女神之吻 | 回復 | 狀態全回復 | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | ---- | -00 | -16 | 00 | - |
| S02 | 光系 | 光之護盾 | 輔助 | +魔防力20%2TURN | 射程單一型 | 4 | 0 | 有 | ---- | -00 | -24 | -00 | - |
| S03 | 光系 | 光神降臨 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程直線型 | 3 | 5 | 有 | 魔法攻擊 | -00 | -86 | -10 | +61 |
| S04 | 暗系 | 闇黑之牙 | 輔助 | +魔攻力20%2TURN | 射程單一型 | 4 | 0 | 有 | | 00 | 14 | -00 | ---- |
| S05 | 暗系 | 漆黑之箭 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 2 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 40 | -00 | +30 |
| S06 | 暗系 | 魔神之吼 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 4 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 89 | 10 | +68 |
| S07 | 地系 | 大地之盾 | 輔助 | +防禦力20%2TURN | 射程單 型 | 3 | 0 | 有 | | 00 | 08 | 00 | ---- |
| S08 | 地系 | 大地之劍 | 輔助 | +攻擊力20%2TURN | 射程單 -型 | 3 | 0 | 有 | | 00 | 08 | -00 | ---- |
| S09 | 地系 | 大地之怒 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 3 | 2 | 有 | | 00 | -65 | -00 | +46 |
| S10 | 水系 | 痊癒之水 | 回復 | HP回復40%(HP最大值 | 射程範圍型 | 4 | 1 | 有 | | 00 | -12 | -00 | |
| S11 | 水系 | 奔 流 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 32 | -00 | +23 |
| S12 | 水系 | 龍吟怒濤 | 攻擊 | 魔法攻擊 | [illegible] | 3 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | -00 | 60 | -00 | +43 |

| 編號 | 屬性 | 技巧名稱 | 效能 | [illegible] | 魔法型態 | 射程範圍 | 攻擊範圍 | 敵我判斷 | 攻擊型態 | 消耗HP | 消耗MP | 消耗氣力 | 攻擊威力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S13 | 火系 | 炎 炎 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | 魔法攻擊 | -00 | 12 | 00 | +14 |
| S14 | 火系 | 紅蓮之翼 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定直線型 | 0 | 4 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 34 | 00 | +25 |
| S15 | 火系 | 天 火 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 4 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 74 | 00 | +54 |
| S16 | 風系 | 風牙天舞 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | -00 | 22 | 00 | +16 |
| S17 | 風系 | 疾風之靴 | 輔助 | +敏捷力20%2TURN | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | ——— | -00 | 18 | 00 | |
| S18 | 風系 | 凄風牙 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程單一型 | 5 | 0 | 有 | 魔法攻擊 | -00 | 68 | 00 | +48 |
| S19 | 無系 | 裁之刃 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程直線型 | 0 | 7 | 無 | 魔法攻擊 | 00 | 110 | 20 | +90 |
| S20 | 光系 | 根源之光 | 回復 | 全狀態與HP全回復 | 射程範圍型 | 3 | 3 | 有 | - - - - - | -00 | 87 | 00 | |
| S21 | 暗系 | 深遠之闇 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | - - - - - | 00 | 99 | 00 | +85 |
| S22 | 無系 | 命運干涉 | 輔助 | A、D上升20%3TUN | 射程範圍型 | 3 | 2 | 有 | - - - - - | -00 | 92 | 00 | |
| S23 | 無系 | 裁之刃 滅 | 攻擊 | 魔法攻擊+行動不能 | 射程直線型 | 0 | 7 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 199 | 00 | +139 |
| S24 | 雷系 | 閃雷 | 攻擊 | 魔法攻擊+行動不能 | 射程範圍型 | 3 | 1 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 23 | 00 | +13 |
| S25 | 雷系 | 轟雷 | 攻擊 | 魔法攻擊+行動不能 | 射程範圍型 | 3 | 2 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 40 | 00 | +30 |
| S26 | 雷系 | 狂雷 | 攻擊 | 魔法攻擊+行動不能 | 射程範圍型 | 3 | 3 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 82 | 00 | +62 |
| S27 | 光系 | 大雷落 | 攻擊 | 魔法攻擊+行動不能 | 射程單一型 | 4 | 0 | 無 | 魔法攻擊 | 00 | 60 | 00 | +45 |
| S28 | 光系 | 滅天落 | 攻擊 | 魔法攻擊+行動不能 | 射程單一型 | 4 | 0 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 94 | 00 | +71 |
| S29 | 水系 | 冰狼襲 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定直線型 | 0 | 4 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 38 | 00 | +29 |
| S30 | 水系 | 冰羅陣 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 3 | 3 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 62 | 00 | +47 |
| S31 | 水系 | 冰凰亂舞 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 4 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 78 | -00 | +59 |
| S32 | 炎系 | 熾炎烈火衝 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程直線型 | 3 | 5 | 無 | 魔法攻擊 | 00 | 60 | -00 | +45 |
| S33 | 炎系 | 熾火渦流陣 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 3 | 3 | 無 | 魔法攻擊 | 00 | [illegible] | -10 | +84 |
| S34 | 炎系 | 爆炎球 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 4 | 1 | 無 | 魔法攻擊 | 00 | 16 | 00 | +20 |
| S35 | 炎系 | 地獄爆炎陣 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 3 | 3 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 54 | 00 | +41 |
| S36 | 炎系 | 大地爆裂 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 5 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 85 | 00 | +64 |
| S37 | 無系 | 裁之刃 散 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 無 | 魔法攻擊 | -00 | 110 | 20 | +90 |
| S38 | 無系 | 攻擊術 | 輔助 | +攻擊力06%3TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | 00 | 14 | 00 | |
| S39 | 無系 | 卸力術 | 助攻 | -攻擊力05%3TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | 00 | 20 | 00 | |
| S40 | 無系 | 防禦術 | 輔助 | +防禦力06%3TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | 00 | 14 | 00 | |
| S41 | 無系 | 卸甲術 | 助攻 | 防禦力05%3TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | -00 | 20 | 00 | |
| S42 | 風系 | 風馳術 | 輔助 | +敏捷力06%3TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | -00 | 19 | 00 | |
| S43 | 地系 | 聖護壁 | 輔助 | +魔防力06%3TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | 00 | 18 | 00 | |
| S44 | 水系 | 治愈之水 | 回復 | HP回復25%(最大HP值 | 射程單一型 | 3 | 0 | 無 | - | -00 | 15 | 00 | |
| S45 | 風系 | 愈傷之風 | 回復 | HP回復25%(最大HP值 | 射程範圍型 | 3 | 1 | 無 | - | -00 | 37 | 00 | |
| S46 | 光系 | 天使之祈 | 回復 | 狀態與HP回復(65%) | 射程範圍型 | 3 | 2 | 無 | | -00 | 62 | -00 | - |
| S47 | 光系 | 神之淚 | 回復 | HP100%恢復 | 射程單一型 | 2 | 0 | 有 | | 00 | 80 | 00 | - - - - |
| S48 | 無系 | 祈禱 | 回復 | HP回復45% | 固定範圍型 | 0 | 4 | 有 | | 00 | 00 | 00 | |
| S49 | 風系 | 風之妖精 | 回復 | HP回復50% | 固定範圍型 | 0 | 5 | 有 | - - - - - | 00 | 28 | 10 | |
| S50 | 火系 | 炎之魔神 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定直線型 | 0 | 7 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 38 | 10 | +46 |
| S51 | 水系 | 冰之魔神 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 4 | 4 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 35 | 10 | +43 |
| S52 | 炎系 | 熾翼鳥 | 助攻 | 魔法攻擊兼回復1600HP | 固定範圍型 | 0 | 2 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 0 | 10 | +64 |
| S53 | 暗系 | 死神龍卡 | 攻擊 | 損傷3200與狀態攻擊30 | 射程範圍型 | 4 | 3 | 有 | | -00 | 87 | 10 | - - - |
| S54 | 無系 | 赤龍蒼炎 | 攻擊 | 固定損傷4800HP | 射程範圍型 | 4 | 3 | 無 | | -00 | 100 | 15 | - |
| S55 | 無系 | 風與炎魔神 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 4 | 4 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 66 | -10 | +61 |
| S56 | 無系 | 虛空天使 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 4 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | -00 | 110 | -10 | +96 |
| S57 | 無系 | 盜取 | 助攻 | 2/1機率偷寶物 | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | - - - - | -00 | 00 | 00 | |
| S58 | 無系 | 叫陣 | 輔助 | 降低03DT增加003AT | 射程單一型 | 5 | 0 | 有 | | -00 | 00 | 00 | |
| S59 | 無系 | 識破 | 輔助 | 單回合回避率增加30% | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | -00 | 00 | -40 | |
| S60 | 無系 | 挑撥 | 助攻 | -對手氣力20 | 射程單一型 | 5 | 0 | 有 | | -00 | 00 | -20 | - |
| S61 | 無系 | 狂野之歌 | 輔助 | 增加ATDT18%3TURN | 固定範圍型 | 0 | 3 | 無 | | -00 | 22 | -30 | - - |
| S62 | 無系 | 聖者禮讚 | 輔助 | 增加MAMT18%3TURN | 固定範圍型 | 0 | 3 | 無 | | 00 | 22 | 30 | |
| S63 | 無系 | 哈比德之歌 | 輔助 | 增加SPMV18%3TURN | 固定範圍型 | 0 | 3 | 無 | - - - - - | -00 | 22 | 30 | |
| S64 | 無系 | 黃泉安魂歌 | 助攻 | 降低SPMV18%3TURN | 固定範圍型 | 0 | 3 | 無 | | -00 | 22 | 30 | |
| S65 | 無系 | 劍衝擊 | 攻擊 | 給予=自身HP之損傷 | 固定直線型 | 0 | 2 | 有 | | -20 | 00 | -05 | |
| S66 | 無系 | 誘惑之舞 | 助攻 | 2/1機率敵方行動不能 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | | -15 | 00 | -30 | |
| S67 | 無系 | 激勵之舞 | 輔助 | 氣力增加15% | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | | 00 | 00 | -30 | |
| S68 | 暗系 | 奪命之舞 | 攻擊 | 吸取HP(一人800) | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 00 | -50 | - |
| S69 | 無系 | 眠之舞 | 助攻 | 2/1機率睡眠 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | | 00 | 00 | -30 | |
| S70 | 地系 | 玄武 | 輔助 | 防禦力+20%3TURN | 射程範圍型 | 4 | 2 | 有 | | -110 | 00 | -15 | |
| S71 | 水系 | 青龍 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 4 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 540 | 15 | -10 | +55 |
| S72 | 風系 | 白虎 | 輔助 | 攻擊力+20%3TURN | 射程範圍型 | 4 | 2 | 有 | | 110 | 00 | -15 | - - - - |
| S73 | 火系 | 朱雀 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程直線型 | 3 | 5 | 有 | 魔法攻擊 | 540 | 15 | 10 | +55 |

| 編號 | [illegible] | 技巧名稱 | 效能 | 效能形容 | 施法型態 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]MP | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S74 | 無系 | 爆裂呼吸法 | 輔助 | 自身氣力+100 | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | -100 | 00 | 00 | |
| S75 | 無系 | 迷霧 | 輔助 | 使用回合之回避率10% | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 00 | 00 | -40 | |
| S76 | 炎系 | 爆炎劍 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定直線型 | 0 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 23 | -20 | +35 |
| S77 | 雷系 | 奔雷劍 | 攻擊 | 魔法攻擊兼行動不能 | 固定直線型 | 0 | 5 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 32 | 20 | +42 |
| S78 | 冰系 | 冰塵劍 | 攻擊 | 魔法攻擊兼凍結 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 32 | 20 | +42 |
| S79 | 風系 | 風牙劍 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程範圍型 | 3 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | -00 | 27 | 20 | +40 |
| S80 | 無系 | 魔法反彈 | 輔助 | 將施術者的魔法彈回 | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 00 | 00 | -40 | |
| S81 | 無系 | 守護 | 輔助 | 代固定距離之人受傷 | 射程單一型 | 4 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 30 | |
| S82 | 無系 | 物品增值 | 輔助 | 將物品的威力加強兩倍 | 固定直線型 | 0 | 0 | 無 | | 00 | 00 | 20 | |
| S83 | 光系 | 祝福 | 回復 | 回復HP3000 | 固定範圍型 | 0 | 2 | 有 | | 00 | 00 | 60 | |
| S84 | 無系 | 死亡宣告 | 助攻 | 5/1機率即死 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 60 | |
| S85 | 無系 | 威嚇 | 助攻 | 角色的移動力=0.2TURN | 射程單一型 | 5 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 60 | |
| S86 | 無系 | 探查 | 助攻 | 查看敵人屬性 | 射程單一型 | 9 | 0 | 無 | | 00 | 00 | 00 | |
| S87 | 無系 | 精神力奪取 | 助攻 | 吸收敵人的3/1 MP | 射程單一型 | 2 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 30 | |
| S88 | 無系 | 空間轉移 | 輔助 | 轉移指定角色的位置 | 射程單一型 | 5 | 0 | 無 | | 00 | 00 | 40 | |
| S89 | 無系 | [illegible] | 助攻 | 4TURN內MV 0.命中率30 | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 00 | 00 | -30 | |
| S90 | 無系 | [illegible] | 助攻 | 撞開一格.-HP250 | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 60 | 00 | -25 | |
| S91 | 無系 | 手甲擊 | 助攻 | 降低20%AT3TURN | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 00 | 00 | -30 | |
| S92 | 無系 | 腳踝擊 | 助攻 | MV-2,持續4TURN | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 00 | 00 | -30 | |
| S93 | 無系 | 生命脈動 | 回復 | 回復2500的HP | 射程範圍型 | 3 | 1 | 無 | | 00 | 10 | 40 | |
| S94 | 火系 | [illegible] | 攻擊 | 物理性攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 無 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 40 | +34 |
| S95 | 無系 | [illegible] | 回復 | 狀態異常情況排除 | 固定射程型 | 0 | 0 | 有 | | -00 | 00 | -20 | |
| S96 | 無系 | 威力增幅 | 輔助 | 攻擊力上升18% 4TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | -00 | 00 | -40 | |
| S97 | 無系 | 動力全開 | 輔助 | MV+3,4TURN | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | 00 | 00 | 35 | |
| S98 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 無 | 魔法攻擊 | 00 | 00 | -70 | +60 |
| S99 | 無系 | [illegible] | 輔助 | 使用物品之射程增加 | 射程單一型 | 2 | 0 | 無 | | 00 | 00 | 00 | |
| S100 | 無系 | 鼓舞 | 輔助 | 氣力增加35% | 固定範圍型 | 0 | 1 | 有 | | 120 | 00 | 00 | |
| S101 | 無系 | 自爆 | 攻擊 | 給敵人自己最大[illegible]損傷 | 固定範圍型 | 0 | 1 | 無 | | 01 | 00 | 00 | |
| S102 | 無系 | [illegible] | 回復 | +8RAP | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | | 00 | [illegible] | 90 | |
| S103 | 無系 | [illegible] | 輔助 | AP上升100%.1TURN | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 00 | [illegible] | 50 | |
| S104 | 無系 | 精神集中 | 輔助 | 命中率上升100%.1TURN | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 40 | |
| S105 | 無系 | 魔獸捕捉 | 輔助 | 能捕捉魔獸 | 固定直線型 | 1 | 0 | 有 | | 00 | [illegible] | 20 | |
| S106 | 無系 | 甜睡花香 | 助攻 | 使人昏睡.25% | 固定範圍型 | 0 | [illegible] | 有 | | 00 | 30 | 25 | |
| S107 | 無系 | 毒液 | 助攻 | 使人中毒.80% | 射程單一型 | 2 | 0 | 有 | | 00 | 20 | 35 | |
| S108 | 無系 | 吐絲 | 助攻 | 使人行動不能35%3TURN | 射程單一型 | 2 | 0 | 有 | | -00 | 10 | 40 | |
| S109 | 雷系 | 電流攻擊 | 攻擊 | 魔法攻擊+移動不能 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | | -00 | 30 | -20 | +35 |
| S110 | 無系 | 花粉 | 助攻 | 使人中毒.70% | 固定範圍型 | 0 | 2 | 有 | | -00 | 00 | -45 | +36 |
| S111 | 無系 | [illegible] | 助攻 | 使人行動不能70%3TURN | 射程單一型 | 1 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 30 | |
| S112 | 無系 | 強力踢 | 攻擊 | 撞開一格,兼攻擊 | 射程單一型 | 1 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 35 | +27 |
| S113 | 地系 | 地表攻擊 | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 2 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 20 | 55 | +53 |
| S114 | 地系 | [illegible] | 攻擊 | 魔法攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 40 | 60 | +72 |
| S115 | 無系 | [illegible] | 助攻 | 使人行動不能70.4TURN | 射程直線型 | 1 | 0 | 有 | | 00 | 40 | 20 | |
| S116 | 風系 | [illegible] | 攻擊 | 給予2倍損傷 | 射程直線型 | 1 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 30 | |
| S117 | 無系 | 尾巴攻擊 | 攻擊 | 給予2倍損傷 | 射程直線型 | 0 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 25 | |
| S118 | 地系 | [illegible] | 助攻 | 使人石化.60% | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | | 00 | 15 | 30 | +32 |
| S119 | 無系 | 墨汁 | 助攻 | 使人中毒.60% | 射程單一型 | 4 | 0 | 有 | | 00 | 15 | 15 | |
| S120 | 無系 | 身體衝撞 | 助攻 | 撞開一格.-HP250 | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | | 60 | 00 | 25 | |
| S121 | 無系 | 超音波 | 助攻 | 使人石化.30% | 固定直線型 | 1 | 0 | 有 | | 00 | 20 | 20 | |
| S122 | 無系 | 吸血 | 助攻 | 給敵人的損傷 回復HP | 固定直線型 | 1 | 0 | 無 | 魔法攻擊 | 00 | 10 | 40 | +36 |
| S123 | 無系 | 精氣奪取 | 輔助 | 奪取敵人MP 4/1 | 固定直線型 | 1 | 0 | 有 | | 00 | 00 | 60 | |

| 編號 | 屬性 | 技巧名稱 | 效能 | [illegible] | 施法型態 | 射程範圍 | [illegible] | [illegible] | 攻擊型態 | [illegible] | 消耗MP | 消耗氣力 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S124 | 無系 | [illegible] | 助攻 | 5/1機率即死 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | - | -00 | 00 | 60 | - |
| S125 | 無系 | [illegible] | 助攻 | 使敵人石化50%.3TURN | 射程單一型 | 4 | 0 | 有 | | 00 | 0 | 55 | |
| S126 | 冰系 | [illegible] | 攻擊 | 魔法攻擊，冰凍60% | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 40 | 50 | +63 |
| S127 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 魔法攻擊 | 射程單一型 | 4 | 0 | 有 | 魔法攻擊 | 00 | 99 | 20 | +84 |
| S128 | 風系 | [illegible] | 攻擊 | 給予2倍損傷+行動不能 | 固定直線型 | 0 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | [illegible] | 55 | |
| S129 | 無系 | [illegible] | 助攻 | 使人沉默、石化、昏睡 | 固定直線型 | 1 | 0 | 有 | | -00 | [illegible] | -75 | |
| S131 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予1.5倍損傷 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | [illegible] | 30 | |
| S132 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 投技 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | [illegible] | 00 | |
| S133 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力給與傷害 | 固定直線型 | 0 | 2 | 有 | 無視防禦 | -00 | [illegible] | 50 | |
| S134 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 普通損傷+60%即死 | 固定直線型 | 0 | 2 | 有 | 物理攻擊 | -00 | [illegible] | -50 | |
| S135 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予[illegible]倍傷害 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | [illegible] | -65 | - |
| S136 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | AT-50%.連續6次攻擊 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | [illegible] | 55 | - |
| S137 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 三倍損傷+50%即死 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 70 | - |
| S139 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予1.5倍損傷 | 固定直線型 | 1 | 0 | | | | | | |
| S140 | 炎系 | [illegible] | 攻擊 | 使人行動不能+HP-350 | 射程[illegible]型 | 2 | 2 | 有 | 固定損傷 | 00 | 00 | 30 | - |
| S141 | 暗系 | [illegible] | 攻擊 | 投技 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 10 | 10 | - |
| S142 | 暗系 | [illegible] | 攻擊 | 投技(攻擊力1.5倍) | 射程單一型 | 2 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | [illegible] | -40 | - |
| S143 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力給與傷害 | 固定直線型 | 0 | 3 | 有 | 無視防禦 | 00 | 00 | 50 | - |
| S144 | 炎系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力+行動不能 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 無視防禦 | 00 | [illegible] | -60 | - |
| S145 | 炎系 | [illegible] | 攻擊 | 給予2.5倍損傷 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 60 | - |
| S146 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予3倍損傷 | 固定直線型 | 0 | 3 | 有 | 物理攻擊 | 00 | [illegible] | 70 | - |
| S147 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予5倍損傷 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 250 | 00 | 100 | |
| S149 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予1.5倍損傷 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 25 | |
| S150 | 光系 | [illegible] | 回復 | 回復HP | 固定範圍型 | 0 | 3 | 有 | - | -00 | 10 | -30 | + |
| S151 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予2倍的損傷 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | [illegible] | -25 | - |
| S152 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力給予損傷 | 固定直線型 | 0 | 2 | 有 | 物理攻擊 | -00 | 00 | -45 | - |
| S153 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 投技 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | 00 | -20 | - |
| S154 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 給予2.5倍損傷 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | 00 | -50 | - |
| S155 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 攻擊力減半，攻擊6次 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | 00 | -60 | |
| S156 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 返技+1.5倍傷害 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | -00 | 00 | 70 | |
| S158 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 普通攻擊加行動不能 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | 物理攻擊 | -00 | 00 | 25 | |
| S159 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | [illegible]倍攻擊 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 35 | |
| S160 | 無系 | [illegible] | 回復 | 全狀態回復 | 固定範圍型 | 0 | 2 | 有 | | 00 | 10 | 40 | |
| S161 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力給予損傷 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 45 | |
| S162 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力給予損傷 | 射程範圍型 | 3 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 65 | |
| S163 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | [illegible]倍攻擊+行動不能 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 70 | |
| S165 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 普通攻擊 | 固定直線型 | 0 | 3 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 25 | |
| S166 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 1.5倍攻擊 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 10 | 30 | |
| S167 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 投技 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 00 | |
| S168 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力+行動不能 | 固定直線型 | 0 | 3 | 有 | 物理攻擊 | -00 | 00 | -40 | |
| S169 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 2.5倍攻擊 | 射程單一型 | 2 | 0 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 50 | - |
| S170 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 攻擊力減半，攻擊6次 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 100 | 00 | 55 | |
| S171 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 投技 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 00 | |
| S172 | 無系 | 天地[illegible]擊 | 攻擊 | 無視防禦力，70%即死 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 55 | |
| S173 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 1.5倍攻擊 | 固定範圍型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 120 | 00 | 65 | |
| S174 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 4倍攻擊 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | 70 | |
| S175 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 投技（2倍攻擊力） | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | -40 | |
| S176 | 炎系 | [illegible] | 攻擊 | 攻擊力不變，攻擊6次 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 120 | 00 | -85 | - |
| S177 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦+[illegible]%即死 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 00 | 00 | -85 | - |



| 編號 | [illegible] | 技巧名稱 | 效能 | [illegible] | 施法型態 | 射程範圍 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S178 | 無系 | 修羅幻想 | 攻擊 | 3.5倍攻擊+80%即死 | [illegible] | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | 24[illegible] | [illegible] | 10[illegible] | |
| S180 | 無系 | 四段斬切 | 攻擊 | 投技（攻擊力1.5倍） | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible]00 | [illegible] | [illegible]0 | |
| S181 | 雷系 | 雷神裂光斬 | 攻擊 | 雷屬性攻擊+行動不能 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | 40 | [illegible] |
| S182 | 風系 | 風馳龍擊斬 | 攻擊 | 2.5倍攻擊(風屬性) | 射程單一型 | 3 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | 40 | |
| S183 | 炎系 | [illegible] | 攻擊 | 2.5倍攻擊(火屬性) | 射程範圍型 | 1 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible]00 | [illegible] | 40 | |
| S184 | 水系 | [illegible] | 攻擊 | 1.5倍攻擊(水屬性) | 固定直線型 | 0 | 4 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | 40 | |
| S185 | 地系 | [illegible] | 攻擊 | 1.5倍攻擊(地屬性) | [illegible] | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | 40 | |
| S186 | 無系 | 空斷斬 | 攻擊 | 無視防禦攻擊 | [illegible] | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | 40 | |
| S187 | 無系 | 空斷斬・亂 | 攻擊 | 無視防禦攻擊*5.AT2/1 | [illegible] | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | 14[illegible] | | [illegible] | |
| S188 | 暗系 | 冥王滅殺劍 | 攻擊 | 4倍攻擊力+50%即死 | [illegible] | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | 8[illegible] | |
| S189 | 無系 | 夜魔斬空劍 | 攻擊 | [illegible] | [illegible] | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | 1[illegible] | | [illegible] | |
| S191 | 炎系 | 燃炎殺擊 | 攻擊 | 1.5倍攻擊力+火屬性 | [illegible] | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S192 | 炎系 | 紅蓮雙段擊 | 攻擊 | 2.5倍攻擊力+火屬性 | [illegible] | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | 40 | |
| S193 | 炎系 | [illegible] | 攻擊 | 2.5倍攻擊力+火屬性 | 射程單一型 | 2 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S194 | 無系 | S・T・R | 攻擊 | 投技+火屬性 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S195 | 炎系 | 無道炎擊杖 | 攻擊 | 3.5倍攻擊力+火屬性 | 射程單一型 | 2 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S196 | 炎系 | 爆炎亂舞 | 攻擊 | 攻擊力減半，攻擊7次 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S198 | 無系 | 閃空斬 | 攻擊 | 2倍攻擊力 | [illegible] | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S199 | 暗系 | 影刃 | 攻擊 | 投技 | [illegible] | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S200 | 風系 | 氣力之風 | 回復 | 範圍內氣力+30 | [illegible] | 0 | | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | 1[illegible] | |
| S201 | 風系 | 風華連舞擊 | 攻擊 | 攻擊力減半，攻擊[illegible]次 | 射程直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S202 | 炎系 | 歐琳烈焰拳 | 攻擊 | 投技、火屬性2倍AT | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S203 | 無系 | 歐琳烈焰彈 | 攻擊 | 無視防禦，火屬性攻擊 | 射程單一型 | 2 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S204 | 無系 | 幸福的地獄 | 攻擊 | 投技，無視防禦力 | [illegible] | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | 3 | |
| S205 | 炎系 | 爆炎亂舞擊 | 攻擊 | 攻[illegible]，火屬性打八次 | 固定範圍型 | 0 | | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S207 | 暗系 | 夜魔大驛劍 | 攻擊 | 2.5倍攻擊力 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S208 | 無系 | 天戚 | 攻擊 | 投技，1.5倍攻擊力 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S209 | 暗系 | 夜魔舊夜斬 | 攻擊 | [illegible]倍攻擊力+暗屬性攻擊 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | 4[illegible] | |
| S210 | 暗系 | 黃泉之殺 | 攻擊 | 2倍攻擊力+暗屬性攻擊 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S211 | 無系 | 滅天裁絕斬 | 攻擊 | 無視防禦+暗屬性攻擊 | 固定直線型 | 0 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible]00 | [illegible] | 4 | |
| S212 | 無系 | 神魔排夜斬 | 攻擊 | 4倍攻擊力+70%即死 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S213 | 暗系 | 滅天封神斬 | 攻擊 | 無視防禦,2倍攻擊 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S214 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 5倍攻擊力+暗屬性 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S216 | 風系 | [illegible] | 攻擊 | 1.5倍攻擊力 | 射程單一型 | 2 | 1 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | |
| S217 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 2.5倍攻擊力 | 射程單一型 | 2 | | 有 | 物理攻擊 | | [illegible] | 4[illegible] | |
| S218 | 無系 | [illegible] | 攻擊 | 無視防禦力攻擊 | 固定直線型 | 0 | [illegible] | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | [illegible] | 4[illegible] | |
| S219 | 無系 | 震空連舞斬 | 攻擊 | 3.5倍攻擊力 | 射程單一型 | 2 | | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S220 | 風系 | 風牙連擊破 | 攻擊 | 攻擊力[illegible]，連續[illegible]次 | 射程單一型 | 3 | 0 | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible] | |
| S22 | 無系 | 霸天連舞斬 | 攻擊 | 連續四次攻擊 | 射程單一型 | 3 | | 有 | 物理攻擊 | [illegible] | | [illegible]0 | |

## 說明

☆效能中的“回復”，其範圍部份包含施術者（以射程為0時來說）
☆效能中的“輔助”，其範圍部份包含施術者（以射程為0時來說）。
☆效能中的“助攻”，其範圍部份“不包含”施術者（以射程為0時來說）
☆原則上，只要是攻擊特技或助攻型特技，施術者皆不會受其傷害。
☆回復系＝＝＝01，攻擊系＝＝＝02

# 物品介紹

| 編號 | 名稱 | 效能形容 |
|---|---|---|
| [illegible] | 單手劍 | 單手劍，最為普通[illegible] |
| [illegible] | 雙手劍 | 單手劍[illegible] |
| [illegible] | 大[illegible]劍 | [illegible]，[illegible]力[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之劍 | [illegible]中[illegible]，威力[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]之劍 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]之劍 | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之劍 | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之劍 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]之劍 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]刀 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]劍 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]劍 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 橡木之杖 | [illegible]製成，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之杖 | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | 白銀之杖 | [illegible]製成，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之杖 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]之杖 | 使用時，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之杖 | 使用時，[illegible]敵人[illegible] |
| [illegible] | 大[illegible]之杖 | 使用時，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之杖 | 使用時，敵人[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之杖 | [illegible]，[illegible]之杖 |
| [illegible] | [illegible]人[illegible] | [illegible]，[illegible]，[illegible]人[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 攻擊[illegible]力[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | [illegible]，[illegible]人[illegible] |
| [illegible] | [illegible]拳套 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible]拳套 | [illegible]拳套，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之拳套 | [illegible]所製，攻擊力[illegible] |
| [illegible] | [illegible]拳套 | [illegible]拳套，[illegible]，攻擊力[illegible] |
| [illegible] | [illegible]拳套 | [illegible]拳套，[illegible]力 |
| [illegible] | 神[illegible]拳套 | [illegible]攻擊力[illegible]拳套 |
| [illegible] | [illegible] | 傳說中的[illegible]拳套，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之爪 | [illegible]所打造的拳套，[illegible]力 |
| [illegible] | 大[illegible]鐵鎚 | [illegible]，能讓人[illegible]行動不能 |
| [illegible] | [illegible]鎚 | 高攻擊力，[illegible]讓人[illegible]行動不能 |
| [illegible] | 鋼鐵大鎚 | 攻防并重，但其重量實在大[illegible] |
| [illegible] | 白銀大鎚 | [illegible]，能讓人[illegible]行動不能 |
| [illegible] | 天使的大鎚 | 可以解開石化狀態的神奇鎚子 |
| [illegible] | [illegible]人神鎚 | [illegible]，[illegible]讓人行動不能的能力 |
| [illegible] | [illegible]之鎚 | 攻擊力[illegible]，但能讓人[illegible]動不能 |
| [illegible] | 開發之鎚 | [illegible]用的鎚子[illegible]效能 |
| 00 | 橡木弓 | 許多[illegible]的最佳選擇，質輕好用 |
| 0[illegible] | 巨[illegible]弓 | 長度為橡木弓的[illegible]倍，攻擊力提高許多 |
| 0[illegible] | [illegible]弓 | [illegible]製的[illegible]，質輕且射擊威力[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之弓 | 以特殊技術製成，有著超高[illegible] |

| 編號 | 名稱 | 效能形容 |
|---|---|---|
| [illegible] | [illegible]之弓 | 於[illegible]神[illegible]中生出的弓，威力驚人 |
| [illegible] | [illegible]之弓 | 威力低，但極輕且命中率超高 |
| [illegible] | [illegible] | 使用後，能[illegible]敵人40%即死！！ |
| [illegible] | [illegible]之弓 | 傳說中的究極弓，其箭相傳能切裂空間 |
| [illegible] | [illegible]迴旋刀 | 擊中後，有[illegible]讓人[illegible]行動不能 |
| [illegible] | 青銅迴旋刀 | 青銅製成，質量重但有著相當不[illegible]威力 |
| [illegible] | 白銀迴旋刀 | 白銀製，極為銳利的刀刃為其最大特點 |
| [illegible] | [illegible]龍之刀 | 雅路[illegible]擁有的高攻擊力迴旋刀 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | [illegible]迴旋刃，封[illegible]著強大的魔力 |
| [illegible] | [illegible]之刀 | 刀身極細，迴旋速度極快的強力迴旋刀 |
| [illegible] | [illegible] | 龍之[illegible]大長老所[illegible]的超強力迴旋刀 |
| [illegible] | [illegible]之刀 | 傳說中[illegible]大的迴旋刀，威力極驚人 |
| [illegible] | [illegible]盔甲 | 基本的[illegible]基本的盔甲，防禦力平平 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | 青銅製，[illegible] |
| [illegible] | [illegible]甲 | 由較軟[illegible]製成，重量較輕 |
| [illegible] | [illegible]盔甲 | [illegible]力特優，但質量也相當有份量 |
| [illegible] | 騎士之[illegible] | 騎士的標準配備，重量與防禦力平均 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | [illegible]的[illegible]盔甲，[illegible]能力相當優秀 |
| [illegible] | [illegible] | 大[illegible]，防禦[illegible]重量[illegible]大 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | 又名大地之[illegible]，物理[illegible]相當高 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]，防禦力相當的高超 |
| [illegible] | [illegible] | 傳說中的[illegible]，但重量[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]的[illegible]甲，但[illegible]魔防力[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 傳說中的[illegible]，貨真價實的[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]魔防力外，[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]，[illegible]的防禦力 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]，[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]的[illegible]魔力 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]攻力 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]之力[illegible]，敏捷[illegible]驚人 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]之力[illegible]，能增加攻擊力 |
| [illegible] | 地之[illegible] | 地之力[illegible]，[illegible]防禦力[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | [illegible]之力[illegible]，[illegible]力極[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]力[illegible]全狀態的功效 |
| [illegible] | [illegible]之爪 | 裝備後，能提升[illegible]的攻擊力 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | 裝備後，能提升[illegible]的防禦力 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | 裝備後，能提升[illegible]的魔攻力 |
| [illegible] | [illegible] | 裝備後，能提升[illegible]的魔防力 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | 裝備後，能提升[illegible]的敏捷力 |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | 能提升裝備者[illegible]的生命力（[illegible]） |
| [illegible] | [illegible]之[illegible] | 能提升裝備者[illegible]的精神力（M[illegible]） |
| [illegible] | [illegible] | 能讓裝備者的移動力+[illegible] |
| [illegible] | [illegible]之書 | 能讓裝備者的[illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 能使裝備者所得經驗值上升[illegible]% |
| [illegible] | [illegible] | 能使裝備者所得金錢上升[illegible]% |
| [illegible] | [illegible]靴 | 能使裝備者的移動指令變為瞬間移動 |
| [illegible] | [illegible]靴 | 能使裝備者的移動指令變為飛行 |
| [illegible] | 氣力戒指 | 每回[illegible]恢復裝備者[illegible]的氣力值 |
| [illegible] | [illegible]戒指 | 每回[illegible]恢復裝備者[illegible]的氣力值 |
| [illegible] | [illegible]毒珠 | 裝備後，可完全防止中毒狀態發生 |
| [illegible] | [illegible] | 裝備後，可完全防止沉默狀態發生 |
| [illegible] | [illegible]護[illegible] | 裝備後，可完全防止狂暴化狀態發生 |
| [illegible] | [illegible] | 裝備後，可完全防止行動不能狀態發生 |
| [illegible] | [illegible]結晶 | 裝備後，可完全防止石化狀態發生 |
| [illegible] | [illegible] | 裝備後，可完全防止凍結狀態發生 |
| [illegible] | [illegible] | 裝備後，可完全防止睡眠狀態發生 |
| [illegible] | 幻[illegible]護[illegible] | 裝備後，可以完全防止任何狀態攻擊 |
| [illegible] | [illegible]之書 | 能讓裝備者的MP消耗減半 |
| [illegible] | [illegible]之書 | 能讓裝備者的氣力消耗減半 |
| [illegible] | 無[illegible]之書 | 能讓裝備者[illegible]消耗減半（2以上） |
| [illegible] | [illegible]耳環 | 能同時讓裝備者的MP與氣力消耗減半 |
| [illegible] | 詛咒耳環 | 消耗[illegible]變為1，但最大值[illegible]80% |
| [illegible] | 天才的戒指 | 所得經驗值兩倍，但攻擊力下降50% |
| [illegible] | 賢者的石板 | 每回合回復裝備者15%的HP與MP |
| [illegible] | 開發者專用[illegible] | RAP[illegible]MP、氣力消耗皆為1 |

# 魔獸合成資料

## 魔獸編號

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 00膠質怪 | 01殭屍 | 02長爪怪 | 03妖精 | 04山賊 | 05海賊 |
| 06鳥人 | 07龍族戰士 | 08龍族女戰士 | 09雙角獸 | 10龍 | 11邪眼 |
| 12甲殼蛙 | 13惡鬼 | 14惡靈蜘蛛 | 15飛行龍 | 16傭兵 | 17小惡魔 |
| 18謎樣生物 | 19古代惡魔 | 20寶箱怪物 | 21超級膠質怪 | 22黑暗巫師 | 23蜥蜴獸人 |
| 24拉米亞 | 25[illegible]怪 | 26生靈魔術師 | 27甲殼獸 | 28火精靈 | 29冰精靈 |
| 30風精靈 | 31岩精靈 | 32僵屍龍 | 33樹妖 | 34邪術巫師 | 35骷髏兵 |
| 36壺怪 | 37南瓜怪 | | | | |

## 魔獸核對表

* 左方與上方的編號相對應的編號即為該兩體魔獸合體後的魔獸
* 魔獸合成後的新魔獸等級為合成前的兩隻魔獸平均，但新魔獸的基本數值並不是前兩隻魔獸的數值平均喔（新魔獸的數值為該魔獸本身做即時升級所產生）。

| | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 00 | 00 | 00 | 00 | 03 | 01 | 01 | 00 | 07 | 03 | 12 | 21 | 13 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 00 | [illegible] | 21 | 33 | 34 | [illegible] | 36 | 00 |
| 01 | 00 | [illegible] | 09 | 00 | [illegible] | 01 | [illegible] | 07 | 08 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 27 | 01 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 33 | 34 | [illegible] | 36 | 11 |
| 02 | 00 | [illegible] | 02 | 00 | 02 | [illegible] | [illegible] | 09 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 14 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 33 | 34 | 09 | 36 | 11 |
| 03 | 03 | 00 | [illegible] | 03 | 04 | [illegible] | [illegible] | 08 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 11 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 17 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 24 | [illegible] | [illegible] | 27 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 33 | [illegible] | [illegible] | 36 | 37 |
| 04 | 01 | [illegible] | 02 | 04 | 04 | 04 | [illegible] | 07 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 12 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 17 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 33 | 34 | 04 | 36 | 37 |
| 05 | 01 | 01 | 02 | [illegible] | 04 | [illegible] | [illegible] | 07 | [illegible] | [illegible] | 10 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 14 | [illegible] | [illegible] | 17 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 34 | [illegible] | 36 | 37 |
| 06 | [illegible] | [illegible] | 02 | 06 | 06 | [illegible] | [illegible] | 07 | 08 | 09 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 17 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 25 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 32 | 33 | 34 | [illegible] | 36 | 37 |
| 07 | 07 | 07 | 09 | 08 | 07 | 07 | 07 | 07 | 08 | 07 | 15 | [illegible] | 07 | 07 | 19 | 15 | 07 | 08 | 18 | 32 | 20 | 21 | 22 | 07 | 07 | 07 | 07 | 07 | 07 | 07 | 07 | 07 | 32 | 07 | 07 | 07 | 07 | 07 |
| 08 | [illegible] | 08 | [illegible] | [illegible] | 08 | [illegible] | 08 | [illegible] | [illegible] | 08 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 08 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 08 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 09 | 12 | 09 | 19 | 17 | 09 | 09 | 09 | 07 | 08 | 09 | 19 | 09 | 19 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 25 | [illegible] | 27 | 09 | 09 | 09 | 09 | 32 | 33 | 34 | 19 | 09 | 09 |
| 10 | 21 | 09 | 32 | 10 | 10 | 10 | 08 | 15 | 15 | 19 | 10 | 19 | 12 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 32 | 33 | 32 | 32 | 32 | 32 |
| 11 | 19 | 19 | 14 | 11 | 11 | 11 | 11 | 14 | 14 | 09 | 19 | 11 | 14 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 25 | [illegible] | 27 | 11 | 11 | 11 | 11 | 32 | 33 | 34 | 32 | 36 | 11 |
| 12 | 12 | 09 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 07 | 08 | 19 | 12 | 14 | 12 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 18 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 18 | 26 | 27 | 12 | 12 | 12 | 12 | 32 | 33 | 34 | 32 | 36 | 11 |
| 13 | 13 | 09 | 02 | 17 | 09 | 09 | 09 | 07 | 08 | 19 | 32 | 14 | 12 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 13 | [illegible] | 25 | 26 | 27 | 13 | 13 | 13 | 13 | 32 | 33 | 34 | 09 | 36 | 11 |
| 14 | 19 | 19 | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 19 | 19 | 19 | 32 | 19 | 12 | [illegible] | 11 | [illegible] | 14 | [illegible] | 18 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 14 | [illegible] | 25 | 34 | 27 | 14 | 14 | 14 | 14 | 32 | 02 | 34 | 13 | 25 | 37 |
| 15 | 21 | 15 | 32 | 15 | 15 | 15 | 08 | 18 | 18 | 19 | 18 | 32 | 12 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 10 | 10 | 10 | 15 | 15 | 15 | 15 | 32 | 33 | 32 | 32 | 32 | 32 |
| 16 | [illegible] | 01 | 02 | 16 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | [illegible] | 14 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 02 | 26 | 02 | 16 | 16 | 16 | 16 | 32 | 33 | 34 | 16 | 36 | 37 |
| 17 | [illegible] | [illegible] | 17 | 17 | 17 | 17 | 17 | 17 | 08 | 19 | 19 | 32 | 17 | 18 | 19 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 18 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 25 | 17 | 27 | 17 | 17 | 17 | 17 | 32 | 18 | 17 | 17 | 36 | 19 |
| 18 | 00 | 18 | 18 | 18 | 04 | 05 | 18 | [illegible] | 18 | [illegible] | 18 | 18 | 18 | 18 | [illegible] | 18 | [illegible] | 18 | 18 | [illegible] | 20 | [illegible] | 18 | [illegible] | [illegible] | 18 | 26 | 18 | 18 | 18 | 18 | 18 | 18 | 33 | 34 | 14 | 36 | 37 |
| 19 | [illegible] | [illegible] | 19 | 19 | [illegible] | 19 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 32 | 32 | 19 | 19 | 36 | 19 |
| 20 | 20 | [illegible] | 20 | 20 | 20 | 20 | [illegible] | [illegible] | 20 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 00 | 20 | 00 | 20 | 20 | 20 | 20 | 00 | 20 | 00 | 20 | 00 | 20 |
| 21 | 21 | [illegible] | 21 | [illegible] | 21 | 21 | [illegible] | 21 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 21 | 21 | 21 | 18 | [illegible] | [illegible] | 21 | 21 | [illegible] | [illegible] | 21 | [illegible] | [illegible] | 14 | 15 | 16 | 21 | 21 | 21 | 21 | 21 | 21 | 21 | 34 | 21 | 36 | 37 |
| 22 | 22 | [illegible] | 22 | [illegible] | 22 | [illegible] | 26 | 22 | [illegible] | 34 | [illegible] | [illegible] | 12 | [illegible] | 14 | [illegible] | [illegible] | 17 | 18 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 24 | [illegible] | 26 | 27 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 34 | 35 | 36 | 22 |
| 23 | 00 | 01 | 02 | 23 | 02 | 02 | 24 | 07 | [illegible] | 09 | 23 | [illegible] | 12 | [illegible] | 14 | 23 | 02 | 17 | 23 | [illegible] | 20 | [illegible] | 22 | [illegible] | 24 | [illegible] | 26 | [illegible] | 23 | 25 | 23 | 23 | 02 | 33 | [illegible] | 23 | 36 | 23 |
| 24 | 00 | 01 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 07 | 08 | 09 | 10 | [illegible] | 12 | 13 | [illegible] | 10 | [illegible] | 24 | 24 | 19 | 20 | 24 | 24 | [illegible] | 24 | [illegible] | [illegible] | 24 | [illegible] | 24 | 24 | 24 | 32 | 24 | 34 | 24 | 24 | 37 |
| 25 | [illegible] | 25 | 25 | 25 | 02 | 02 | 25 | 07 | 08 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 18 | [illegible] | [illegible] | 10 | 02 | [illegible] | [illegible] | 19 | 00 | [illegible] | 22 | 23 | 24 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 25 | 25 | [illegible] | 32 | 33 | [illegible] | 25 | 36 | 25 |
| 26 | 00 | 26 | 22 | 34 | 26 | 26 | 22 | [illegible] | 08 | 26 | [illegible] | 26 | [illegible] | [illegible] | 34 | 10 | 26 | 27 | 26 | 19 | 20 | [illegible] | 20 | [illegible] | 26 | [illegible] | 26 | [illegible] | 26 | 26 | 26 | 26 | 32 | 26 | 34 | 00 | 36 | 26 |
| 27 | 00 | 27 | 27 | 27 | 02 | [illegible] | 27 | 07 | 08 | 27 | 10 | 27 | [illegible] | [illegible] | 27 | [illegible] | 02 | 27 | 18 | 19 | 00 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 14 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 27 | 27 | 27 | 27 | 00 | 21 | 00 | 06 | 36 | 27 |
| 28 | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | [illegible] | 14 | [illegible] | 16 | [illegible] | 18 | 19 | [illegible] | 21 | 22 | 23 | 24 | [illegible] | [illegible] | 27 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |
| 29 | 00 | 01 | 02 | [illegible] | 04 | [illegible] | [illegible] | 07 | 08 | [illegible] | [illegible] | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | [illegible] | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 00 | [illegible] | 00 | 00 | [illegible] | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |
| 30 | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | [illegible] | 18 | 19 | [illegible] | 21 | [illegible] | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 00 | 00 | 30 | 00 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |
| 31 | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | [illegible] | 11 | [illegible] | [illegible] | 14 | [illegible] | 16 | [illegible] | 18 | [illegible] | [illegible] | 21 | [illegible] | [illegible] | 24 | 25 | 26 | 27 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 33 | 34 | 35 | 36 | [illegible] |
| 32 | 21 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | [illegible] | 32 | [illegible] | 32 | 32 | 32 | 18 | [illegible] | 00 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 00 | 32 | 32 | 32 | 32 | [illegible] | 21 | 00 | [illegible] | 32 | 32 | 33 |
| 33 | 33 | 33 | 33 | 33 | 33 | 33 | 33 | 07 | 08 | 33 | 33 | 33 | 18 | 33 | [illegible] | [illegible] | 33 | [illegible] | 33 | [illegible] | [illegible] | 21 | [illegible] | 33 | 24 | 33 | 26 | 21 | 33 | 33 | 33 | 33 | [illegible] | 33 | 21 | 19 | 36 | 00 |
| 34 | 34 | 34 | 34 | 16 | 34 | 34 | 34 | 07 | 08 | 34 | [illegible] | 34 | [illegible] | 34 | 34 | [illegible] | 34 | [illegible] | 34 | 19 | 00 | 34 | 34 | 23 | 31 | 25 | 34 | 00 | 34 | 34 | 34 | 34 | 00 | 21 | 34 | 22 | 36 | 00 |
| 35 | 35 | 09 | 09 | 34 | 04 | 05 | 05 | 07 | 08 | 19 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 09 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 19 | 20 | 21 | 35 | 23 | 24 | 25 | 00 | 09 | [illegible] | 35 | 35 | [illegible] | 32 | 19 | 22 | 35 | 36 | 00 |
| 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 07 | 08 | 09 | 32 | 36 | 36 | 36 | 25 | [illegible] | 36 | 36 | 36 | [illegible] | 20 | 36 | 36 | 36 | 24 | 36 | 29 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 32 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 |
| 37 | 00 | [illegible] | 11 | 37 | 37 | 37 | 37 | 07 | 08 | 09 | 32 | 11 | [illegible] | 11 | 37 | [illegible] | 37 | 19 | 37 | 19 | 20 | 37 | 22 | 23 | 37 | [illegible] | 26 | 27 | 37 | 37 | 37 | 37 | 33 | 00 | 00 | 00 | 36 | 37 |

SID MEIER'S

# 阿爾發新文明 ALPHA CENTAURI

## 制霸本星

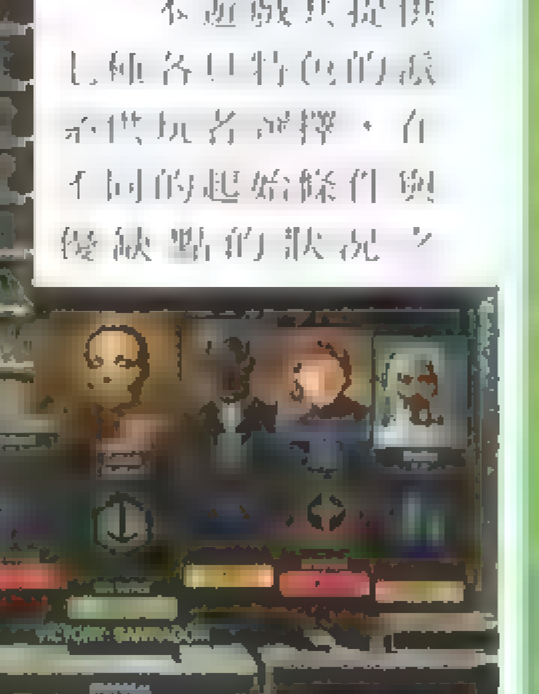
THE FUTURE OF MANKIND

黃啟裕

## 前言

阿爾發新文明是老牌遊戲創作者席德米爾自立門派後的最新作品，它延續了不[illegible]點，包含了經營建設、科技研發、資源管理與戰略戰術等各大部份，玩者得要面面俱到才能夠獲得良好的成績，是個相當複雜的遊戲，但是它整體上架構和文明二代相去不遠，玩過前作的玩家將發現一些舊有的招式都還能派上用場，雖是如此，因應全新的遊戲系統與規則，也產生一些獨特的戰法，以下就開始說明。

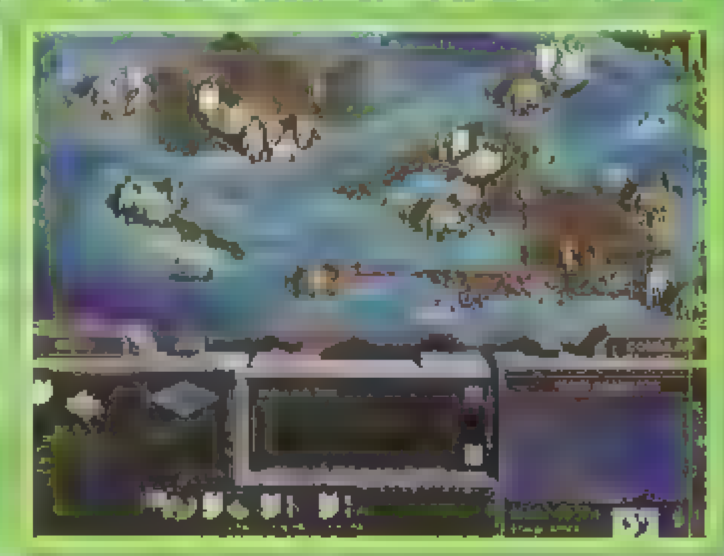
## 七大派系



本遊戲共提供七種各具特色的派系供玩者選擇，在不同的起始條件與優缺點的狀況之下，遊戲策略也將有所不同，以下就是各個派系的特性與策略導向的說明：

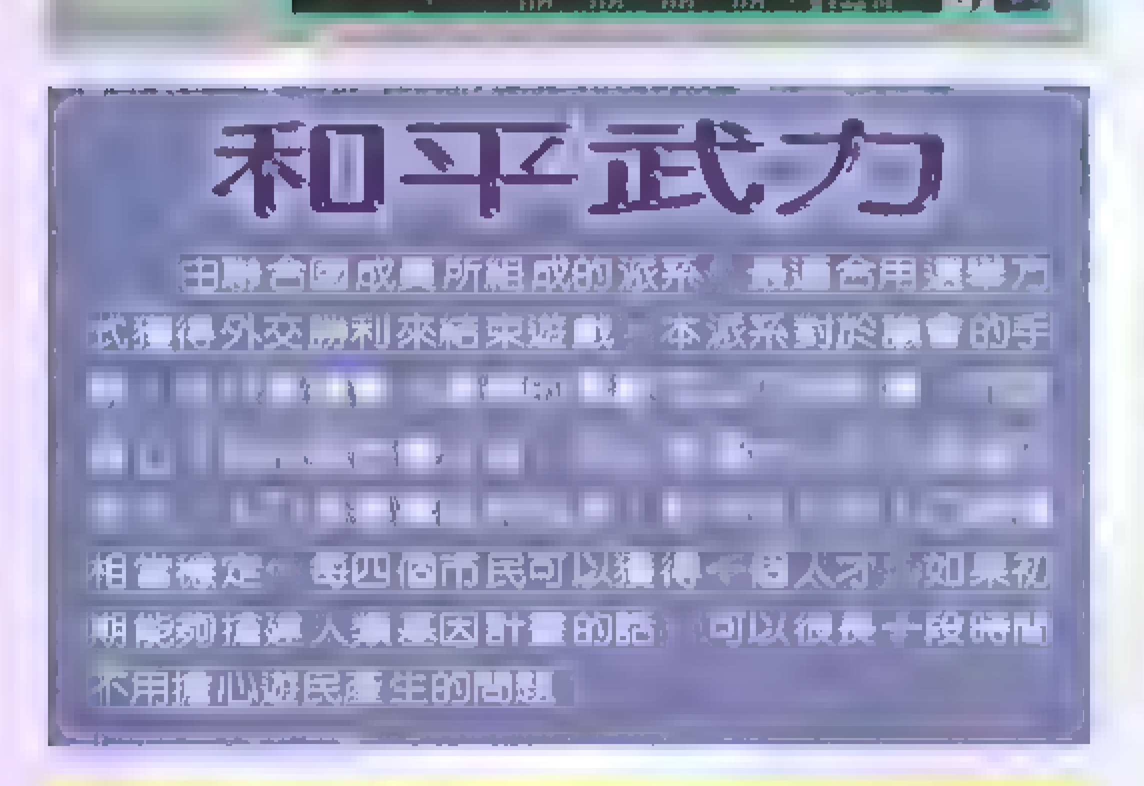
## 蓋亞之女

[illegible]



# 斯巴達聯盟

[illegible]



# 人民公社

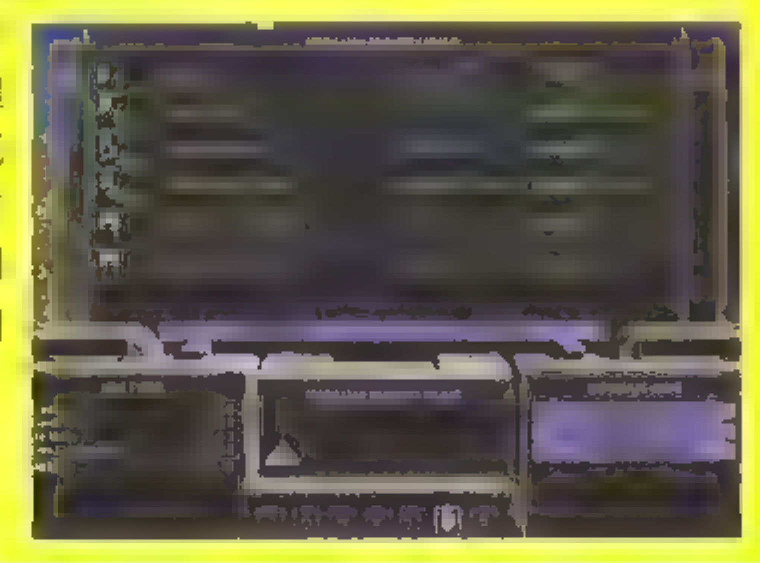
擁有不錯的人口成長率和工業能力，但在經濟[illegible]的窘境，有時候甚至連基地設施的維持費用都不夠，因此在建設基地設施時可得要精打細算一番。由於基地都是建在地下的掩體，等於擁有免費的周邊防衛系統，可以獲得額外的防禦優勢，初期想要攻下人民公社基地得要付出很大代價。

# 和平武力

由聯合國成員所組成的派系，最適合用選舉方式獲得外交勝利來結束遊戲。本派系對於議會的手[illegible]相當穩定，每四個市民可以獲得一個人才，如果初期能夠搶建人類基因計畫的話，可以很長一段時間不用擔心遊民產生的問題。

# 摩根工業

經濟上十分寬裕的派系，不但開始時擁有額外的能源，也能在與其他派系之間的貿易獲得較多的利潤，但是貿易的基礎在於和平協定，而且摩根工業的低補給特性使得基地無法支援太多軍事單位，因此摩根工業在外交上必須更為圓滑地避免衝突才行。此派系最棘手的問題是基地人口上限，摩根工業的基地必須要建立哈柏複合體才能夠超過四級，這使得本派系發展的速度受到極大的限制，就算有相同數目的基地，能夠容納的人口也比其他派系要少，不管是在發展上與議會選舉都非常不利，及早研發出建造哈柏複合體的技術就成為摩根工業科學家初期最重要的目標



# 星球大學

科技發展非常快速，適合研發導向總體策略的派系。除了一開始就擁有額外的科技之外，每座城市都擁有免費的網路節點，因此初期就可以到處收集外星人工藝品來獲取額外的科技。星球大學比較棘手的問題在於基地的管理，遊戲設定平均每四位市民就會產生一位遊民，只要人口一多，很容易發生暴亂。如果能夠搶先發展並建造虛擬世界（Virtual World）祕密專案，將可以有效地減輕這個問題。此專案可以將基地內的網路節點視為雷射影像劇院，對於本派系而言，等於在所有基地獲得免費的雷射影像劇院，玩者將有一段時間不必擔心遊民問題。而尋獵演算法（Hunter-Seeker Algorithm）祕密專案，則可以一勞永逸地解決星球大學易於滲透的保全缺點

# 上帝的信徒

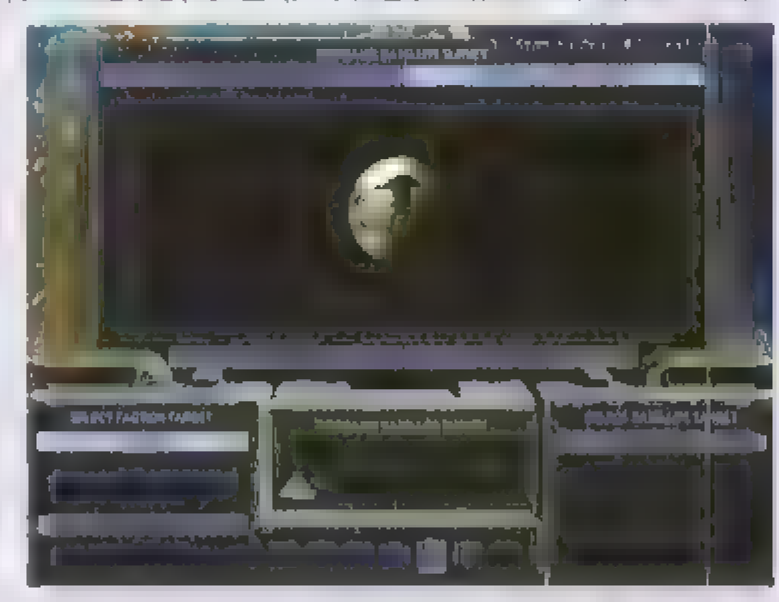
[illegible]

開始慎選基地的位置，生產半徑內最好要有一樣特殊資源；如果沒有的話，石碑也不錯，因為它可以穩定地提供營養素、礦物與能源各兩個單位，不過缺點是無法再增建各種加強設施。基地與基地之間最好保持適當的距離，不要留太大空隙，但也不要太過接近，使得兩個基地之間發生資源爭奪的問題。不管是在大陸型地圖或是群島型地圖，最好能夠建立幾個靠海的基地以便生產海上單位。但是，不管怎樣規畫，一定會產生死角，最好在這些地方設置感測器，以免敵人或是蟲蟲藏身其中。

每座基地至少要擁有一台整地器來作基本的建設，靠海的基地還要再加台海中整地船。開墾最好要考慮到地形特性才能獲得最大的效應，如果你想獲得營養素，最好選擇在地形上具有溼度高的區塊，通常愈是綠色的區塊溼度愈高也愈肥沃。在岩石地形開礦可以獲得較多的礦物質，如果再蓋上道路還可以使礦產增加一個單位。至於不適合開礦與種田的貧瘠區塊，最好是選擇造林，因為森林可以提供基本的資源，此外森林也會會慢慢地生長到鄰近的區塊，擴張中的森林甚至會蔓延到紅菌區塊，讓你不必再大費周章地用整地器加以移除，因此愈早種植愈好。至於太陽能收集器，最好是蓋在高地，因為地形的海平面高度每增加一千公尺，就可以多獲取一單位的能源。

隨著科技的前進，或是你的基地建好了典型天氣（Weather Paradigm）祕密計畫，整地器就能建設更為高級的設施或是自由使地形上升下降。其中地熱排出孔（Thermal Borehole），可以提供六個單位的礦物和能源，冷凝器（Condenser）可以使方圓兩格範圍內的地形區塊的溼度增加便於耕種，很適合建在山脊背風處及比較乾燥的區域。同樣地，階梯式太陽能收集鏡（Echelon Mirror）則可以使周邊區塊的太陽能收集鏡吸取的能量加一個單位，最好的應用方式是在山頂建構這種裝置，周邊再圍繞整組的收集鏡，所能獲得的能量相當可觀。但是這類裝置，建造的限制比較多，而且對環境的破壞力也大，一個基地最好不要建太多個，以免遊戲後期污染的問題不可收拾。

此外，藉著整地器使地形上升或下降的功能，你可以藉著在岸邊提高地形以連接鄰近的島嶼以增加領地面積，或是將陸地降成海洋以阻止鄰近國家源源不斷而來的入侵壓力。



也可以利用行星上季風都是由西向東的特性，高地的西面通常比較容易捕捉更多的水氣，土地也比較適宜耕作。假如你的敵國在東邊的話，可以將邊界附近的地形上升，讓靠近我方的部份獲得溼氣，至於山脊的另外一面敵人控制的區域，可就是一片荒涼了，很適合用在兩國長期對峙的場合。

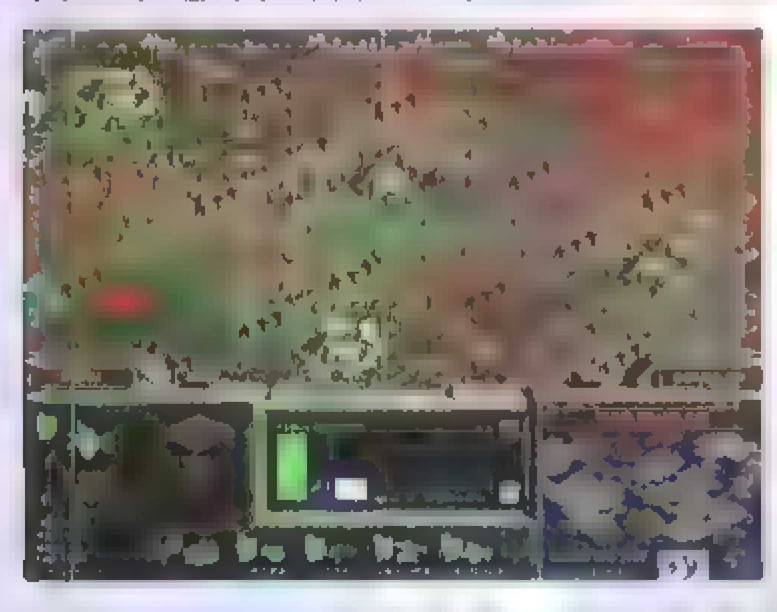
在遊戲後期，建造了許多設施的基地的生產力也到達最高點。但此時，惱人的污染問題也開始浮現了。如果不加理會的話，環境將會反撲，溫室效應造成全球的大氣異變，造成海平面上升，沿岸的基地將會逐漸被海水吞噬，若不能適時在星球議會通過發射太陽遮罩提案（Launch Solar Shade），就等著看你的領土一寸寸地消逝。某個區塊上的紅菌會忽然增生，破壞鄰近所有的強化設施。最麻煩的是在增生的紅菌森林中，將會藏著蟲蟲。對環境造成的破壞程度愈大，跑出來的蟲蟲愈肥大，數量更多。筆者曾有一座二十五人口單位的基地在一回合之內被『吃』掉的記錄。

基地設施、祕密計畫、社會工程都可以改善污染問題，但在遊戲後期，基地的生產力大多到達了頂點，就算是建立了所有環保設施與祕密計畫也不足以使污染消失。此時就只好犧牲一些建設完成的區塊，用整地器拆掉所有強化設施改種森林，特別是像地熱排出孔或是冷凝器這類極度破壞環境的設備。如果此時已經有衛星技術，可以發射不同種類的太空站，將部份生產移到太空，因為在星軌道上的生產並不會在地面製造污染，最理想的狀況是地面上一片綠油油的森林，基地內所有的生產都在行星軌道上，此時污染的狀況會降到最低。不過因為遊戲內部運算公式的關係，當礦物質輸出大過某個程度，不管怎麼處理都一定會產生污染，此時就只有放棄一部份礦物質產量，將某些高產量區塊的工人換成專家以降低產量方式來免除

污染了。

基地建設與管理是文明系列遊戲最重要的一環，擁有管理良好的基地，才能夠確保生產力與研發能力，並支持足夠的軍事力量。遊戲之中，隨著科技的演進，會有更多的基地設施可供選擇。初期最物美價廉的基礎基地設施要算是資源回收桶（Recycling Tanks）了，它可以使你基地區塊的各種資源加一個單位，雖然看起來效用不是很大，但因為此項科技很塊就可以研發出來，對於草創時期的基地而言卻不無小補。另一個是托兒所（Children's Creche），它可以提高基地的人口成長率，並降低因效率低落所耗損的能源。此外，建了托兒所的基地，如果敵人企圖用探測隊以心靈控制奪取的話，將得要付出更多的能源。以上兩種設施價格便宜卻非常有用，是你該及早建造的設施。

經濟問題也是必須要注意的，它是長期經營不可或缺的要件，特別是在基地已經建設了許多設施之時。你每回合將必須付出可觀的維持費來維持運作，對於經濟比較弱的派系像是人民公社，有時候甚至基地每回合收入的能量還不夠維持費。如果平時沒有保留些能源存底，遇到狀況時就無法以直接購買的方式建造軍事單位或者是祕密計畫。能源銀行（Energy Bank）是有點貴的設施，但也是最早出現的。隨後，你將可以建造核融合實驗室（Fusion Lab）與量子實驗室（Quantium lab）這兩種同時提高經濟效益與研發成績的設施，減輕一些高昂維護費用設備所造成的負擔。

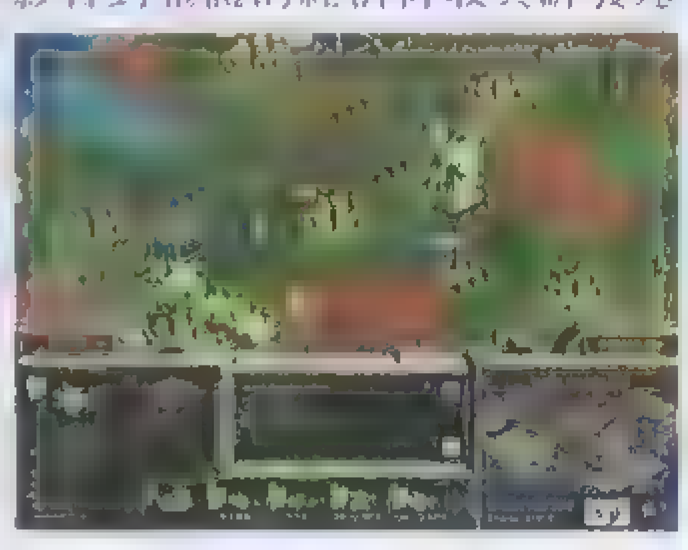


如果你想開始窮兵黷武的話，下列的戰爭相關設施就會派上用場。其中指揮中心（Command Center）、海軍基地（Naval Yard）與航空複合體（Aerospace Complex）可以增加該基地所建造的陸海空三種軍事單位的士氣兩級。而生化研究室（Biology Lab）與人馬座保護區（Centauri Preserve）可以使在該基地繁殖的蟲蟲單位分別提升一個生命等級。如果再建造了生化強化中心（Bioenhcncement Center）的話，不管所生產的是那種單位，士氣或是生命週期可以再提高兩級，這已經足夠一支相當強悍的部隊了。當然了，要想打別人，自己的防禦要先作好，周邊防禦系統（Perimeter Defence）可以提高基地的防禦力一倍，用廉價的駐留兵力就可以抵擋敵人強大的部隊，如果無法每個基地都建的話，至少在與敵人緊臨的邊界基地或是重要的基地優先建設。注意一點，如果你玩的是人民公社

陣營的話，就不用浪費資源建設這種設施了，因為人民公社的基地會有免費贈送的周邊防禦系統。雖是如此，但這只限於新基地，由敵方佔領而來的基地可是不會自己生出周邊防禦系統的，你還是得要重新建造一個。超光速粒子力場（Tachyon Field）是最高級的防禦設備，建好了它連同周邊防禦系統可以使基地的防禦參數增加一倍，幾乎是固若金湯，大概只有裝了閃爍移位器裝置（BlinkDisplacer）的部隊才有辦法攻破。

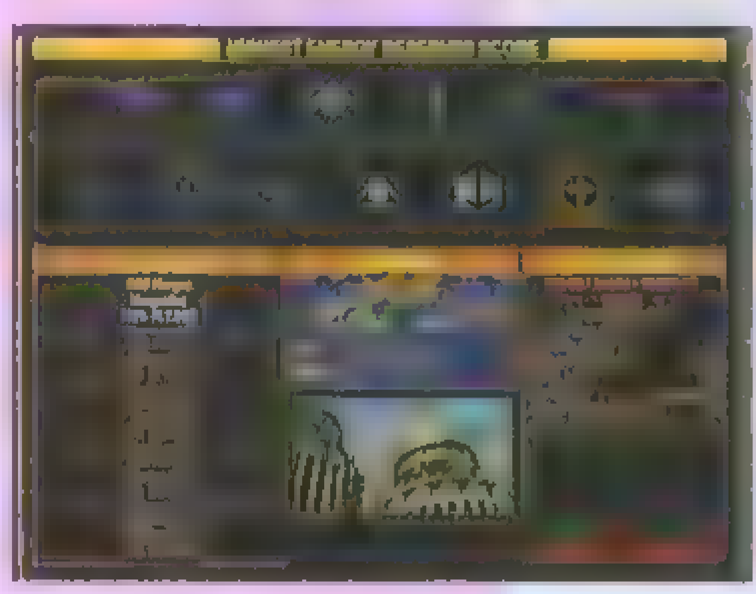
當基地逐漸擴展，人口日漸增多，遊民的問題將會逐漸浮上檯面。這些不事生產的遊民增加到一定程度，將會在基地掀起暴動。暴動的基地該回合所有的生產都將停頓，除了維持人口最低限度的營養者之外，將不會有任何礦物質或研發點數產生，而且暴民還有可能破壞辛辛苦苦建好的基地設施。要降低遊民的影響，最好是未雨綢繆。每回合巡視各個基地，特別是那些剛剛增加人口的基地，觀察良民與遊民的比例，在暴動發生之前就將其消弭。根據不同的難度等級，在人口擴張到一定程度之前，在基地裡面建造超自然力相關設施如大眾娛樂系統（Recreation Commons）、或是雷射影像劇院（Hologram Theatre）等，如果經濟許可的話，研究醫院（Research Hospital）與奈米醫院（Nano Hospital）也是不錯的選擇，因為它們除了降低遊民之外，還有助於科技研發。

在社會工程畫面調整全體的能源分配，將比較高比例的能量分配到超自然輸出，也會改善遊民的問題，不過這會影響到整體的經濟營收與研發速度，必須要很審慎地進行。至於最有效卻比較昂貴的方式是建造祕密計畫，選擇可以直接降低遊民的計畫如虛擬世界（Virtual World）、長壽疫苗（Longevity Vaccine）等，或是增加居民中人才（Talent）的比例，間接降低遊民問題的人類基因計畫（HumanGenome Project）、臨床的永恆生命（Clinical Immortality）等。最終極的解決方



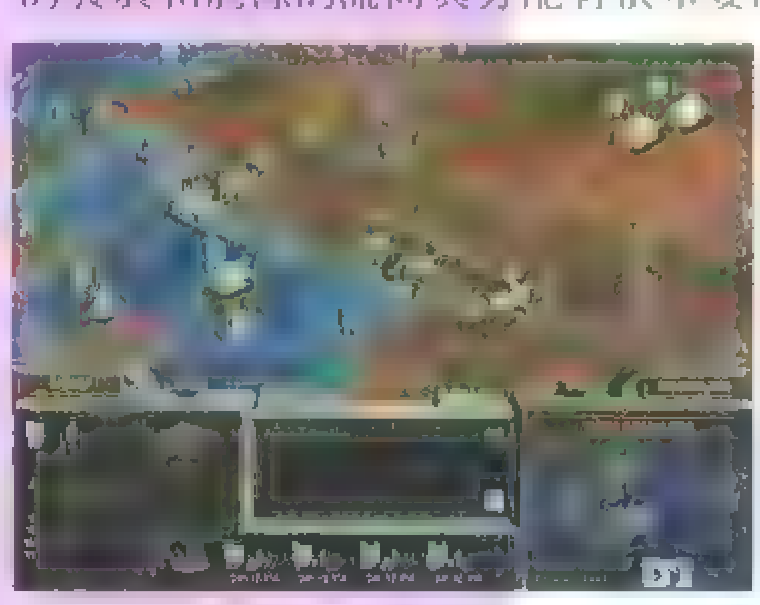
案是建造心靈感應方陣（Telepathic Matrix），建好了它之後，不管有再多的遊民都不會產生暴動。

但是儘管做了不少努力，基地還是有機會發生暴動。解決暴動有許多種方式，最快的方法是將某些工人轉變成醫生、他心通等對超自然力有貢獻的專家，但是將某位工人調離崗位之後，得要重新調整一下資源的分配，避免發生不足產生饑荒或是造成營養物質輸出的狀況。另外一個方法是調派軍隊來鎮壓，但是效用則視社會工程中的警力而定，如果警力等級低於負一的話，派再多警察都沒用。至於神經釘（Nerve Stapling）雖然有效，但是使用它對付遊民會引起其他派系不滿，會對貿易產生不良影響，因此不建議使用



## 關於科技與秘密專案

科技的發展可以說是文明系列遊戲相當重要的部份，有的武器、基地設施與秘密計畫都必須靠研發新科技才能獲得。科技的優勢也是贏得遊戲的重要條件之一，如果科技發展不如敵人的話，很快就會落到下風，就算是優勢的軍力也是枉然。要想使科技快速的發展，首先必須先知道遊戲規則：科技的發展和能源的流向與分配有很重要的關係。首先工人在資源區取得純能量，然後扣掉因派系效率所造成的耗損。再根據社會工程所設定的比例分配到研發、超自然與經濟三個方面，最後再根據基地內的研發設施與社會工程的研發參數算出最後的結果。想要科技快速發展，首先考慮的是提高純能量的產值，這是開



源。接下來是降低組織效率的耗損，這是節流。然後儘量在基地裡面建設研發設施或是可提高研發輸出的祕密計畫，並將多餘的工人轉換成可提供研發效用的專家如圖書館長或是思想家以增加研發點數的輸出，如此一來就可以比其他派系早個好幾回合發展出重點科技。

以上是獲得科技的基本方法，但是取得科技還有很多方式，以外交方式向其他派系交換或是購買科技是不錯的方法。如果你有優勢的武力的話，脅迫其它派系取得所要的科技也可以，特別是你擁有具毀滅效應的本星爆破彈時，對方多半會乖乖地交出來。不然的話，派出探測隊員潛入對方的基地內的資料庫盜取科技，但是這得要冒著掀起戰爭的危險。初期研發最好優先以人類大腦的祕密（Secret of Human Brain）為發展目標，它只要兩個初級的科技就可以研發出來，如果你是所有派系第一個研發出來的話，將可以免費獲得額外的科技。遊戲中總共有三種這類型科技，除了人類大腦的祕密之外，另外兩個分別是創造之祕（Secrets of Creation）與阿爾發半人馬的祕密（Secrets of Alpha Centauri）。此外，神秘的外星人工藝品是另外一個免費科技的來源，只要將它連接建有網路節點（Network Node）的基地就可以馬上獲得一項科技，不過每個基地只能連上一個。至於暫時用不著的外星人工藝品可以先存起來，等到建好萬用翻譯器（Universal Translator）祕密計畫之時，就可以將現有的外星人工藝品一股腦兒丟進去，讓你派系的科技馬上突飛猛進。但是要注意的是，如果你得到的科技是前面提及的三大祕密的話，將無法獲得額外的科技。

隨著新科技的研發，各式各樣的祕密專案也將會逐一出現。有趣的是，雖說字面上看起來整個專案是祕密進行的，其實只要一開始進行，所有派系都會得到消息。每個祕密專案都有其特殊功用，如果有可能的話，最好想辦法將所有祕密專案都獨佔起來，就算是用不著的也不要讓其他派系染指。不過，電腦對手們也會和你搶建祕密專案，特別是難度較高的等級，如果發現其他對手的祕密計畫While即將完成，最簡單的方式是直接購買，但那將要耗費可觀的能量才行。另外一個加快祕密計畫建設速度的方法是在基地補給容忍限度之內預先建造好補給單位（Convoy Unit），等到開始興建時，再命令這些補給單位將資源運送到目標區。不過有些時候，就

算你有辦法以購買方式將祕密計畫搶建起來，也難保其他派系轉而發展其他更有用的，所以有時候還是必須要根據當時狀況作一取捨。

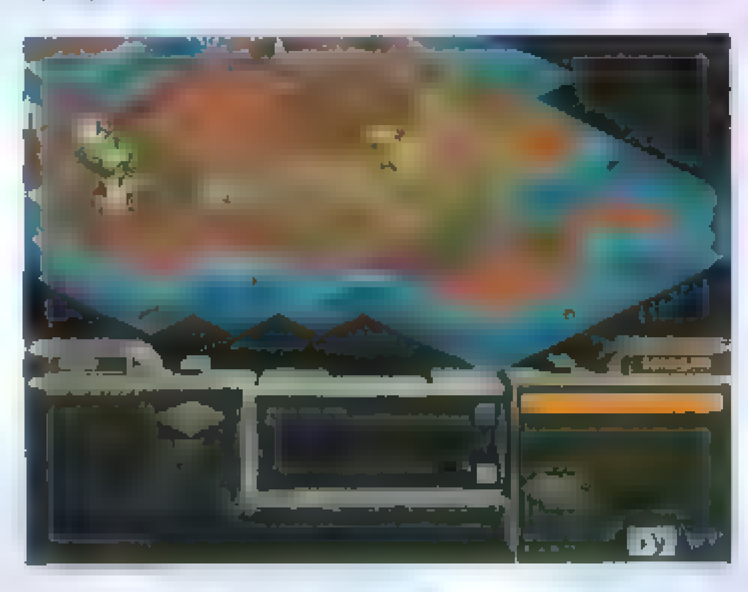
外交事實上是不用武裝的戰鬥。它也可以成爲很好的征戰工具，有個有用的賤招就是想辦法跟其它派系締結同盟，如此一來就可以將你的部隊光明正大地開進對方的領地，然後將部隊藏在基地與基地之間空隙的紅菌林之中，等到混進去的部隊夠多、時機成熟時，再撕破臉與其同盟破棄，並在當回合馬上讓伏兵蜂擁而出，攻它個措手不及。

行星議會是終極的外交試煉場，有些議題甚至可以影響全球的地形。行星總督是必須要爭取的目標之一，不過這得要其他派系配合才行。總督是以投票方式產生，而票數是以基地的數量與人口來計算，某些祕密計畫或是派系可以增加票數。在投票前拉攏勢力龐大的派系是必要的勝選手段，不過得要花費相當的能源或是科技。如果你當上了總督，首先得到的利益是貿易的利潤增加，另一個重要的好處是你可以隨時窺探其他陣營基地內部的狀況，特別是你正在攻打某一個派系時，就可以預先看看基地內有多少守軍，再決定要派多少部隊攻打。總督對於某些議題也可以動用否決權，特別是廢除聯合憲章或是融化兩極冰帽使全球海平面上升這種重大的議案。

玩者也可以拿行星議會當作工具來打擊其他派系，假如自己的領地都在高處的話，可以故意通過融化兩極冰帽議案，讓一些處在低地又沒有建造壓力艙的基地淹沒在洪水之中。或者相反地通過發射太陽遮罩議案，使一些海洋變成陸地，讓你可以拿這些新生地當作陸橋，不斷地運送部隊到原本需要船隻才能渡過的彼岸。最惡劣的方式是故意通過廢除聯合號憲章議案，開始亂扔本星爆破彈，就不會讓所有派系都翻臉，等到對方準備報復時，再提案恢復之。雖然不一定能制止對方的本星爆破彈，但至少多替他製造一些敵人。

其實電腦的人工智慧對於外交有一定的模式可循，通常國力排行第一名和第二名會互相對敵、排行三到四名的則會嘗試與第一名或第二名聯合以打擊另一強權；至於敬陪末座的就只好西瓜偎大邊，找個大哥大姊來依靠了。不過領導人的個性也會影響外交決策，好戰的派系像是人民公社、信仰者或是斯巴達外交決策會比較強硬；蓋亞與和平武力則是比較溫和，就算開戰也是很快就能停火。

人類文明與歷史可以說是堆積在血腥的戰爭之上，就算是移民到另一個世界也還是不能免除。文明系列的遊戲基本上就是戰爭的遊戲，不管你再如何與世無爭、不管你的外交技巧多好，等到發展到令敵人眼紅的程度時，最後還是會捲入戰爭之中。



和平的後盾其實就是強大的武力，因此平時就得要儲備基本的部隊，並時時更新裝備。當戰爭開始，第一件事就是調整社會工程，切換可以提高士氣、警察、補給的社會模式，如基本教義派、警察國家或是權力價值觀等戰時社會模式。

遊戲初期在聯合補給艦找到的聯合號機動車輛，是屬於不需要補給的獨立單位，最好盡量在探索階段讓它存活，等你發展出新武器時，它就成爲優先更新的單位，因爲此時該單位也累積了不少經驗值。遊戲初期，基地產能還不是很足夠之時，爲了節省費用，部隊可以採裝甲單位與無裝甲單位混合編制的方式，然後再設定裝甲單位爲整個部隊único的迎擊單位，如此一來就能以比較經濟的方式造出一支大軍。

作戰之時，地形的運用是很重要的。紅菌林是最好的掩蔽地形，任何單位躲進去之後就無法被偵測到，除非對方正好有單位試圖進入同一區塊。比較麻煩的是，一般單位進入紅菌林時，常常會被彈回原處。有一個方法可以減少這種狀況發生，你可以先讓一個單位進入紅菌林之中當作橋樑，其他單位只要『蹚』在上面，就不會被彈回。另外一個很好用的地形是巨石柱，它除了可以提升單位士氣到某一個程度，當作免費的訓練單位外。做戰時也是可以好好利用的地形，因爲在巨石柱上休息一回合的單位會完全修復好，如果敵方基地旁就有巨石柱的話，將單位集中在那裡就對了，遇到損害休息一

回合馬上修復。

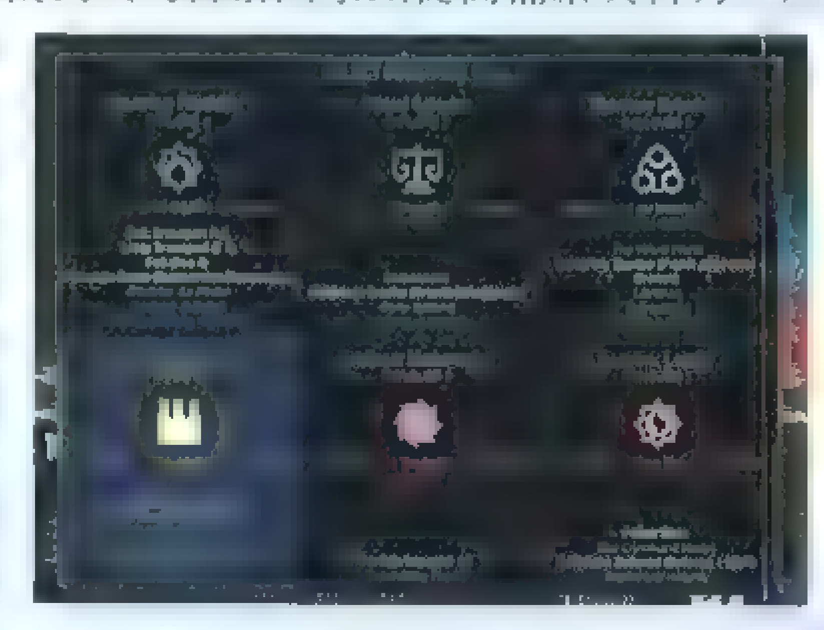
接下來，就是了解各種單位的特性與能力，步兵是價廉的軍事單位，而且在進攻基地時有25%的加權優勢，很適合用來佔領或是守衛基地。車輛與磁浮坦克不但有較好的機動性，在空曠的地形攻擊有25%的加權優勢，適合擔任區域巡邏與掃蕩等工作。砲兵很適合用來對付敵方許多單位擠在同一個區塊的情形，特別是基地的守軍，砲兵可以使每一個單位都受到傷害，雖然無法消滅任何一個單位，但是卻可以將敵方單位生命降到一定程度，使其他部隊能夠更輕易的擊敗這些遭受砲火洗禮的敵軍單位。砲兵部隊最好是集結成群，同時炮轟一個定點，比較能夠達到預期的效果。直升機是非常有效率的攻擊單位，特別是它能夠攻擊多次的特性，用它來掃蕩分散的零星目標或是清除基地之內的守軍都能夠達到很好的效果

在對手的科技和你相差不遠，以傳統武器攻擊討不了什麼便宜的情況之下，嘗試使用腦蟲諸生化兵器可能會有更好的效果，因為腦波攻擊戰鬥的計算方法和傳統武器算法不一樣，往往看起來幾乎不可能贏的狀況，都可能會打勝，而且生化兵器在攻擊成功之後升級的機率也比較高。生化兵器共有海陸空三種，其中深海之蟲除了在海上行動自如之外，還能夠充當運輸艦搭載其他單位。閘綸蝗蟲是最有效率的空中單位，它不像飛機需要時常飛回基地或機場補充油料，而且是遊戲之中唯一能夠佔領基地的飛行部隊，善加運用的話可以為你帶來豐碩的戰果

最後如果能源存量足夠的話，利用探測隊大肆控制對手整個基地也是不錯的方式，因為利用心靈控制取得的基地所負責補給的單位也將會歸你所有，省掉另行派兵駐守的麻煩。在作心靈控制之前，最好先想辦法派出其他探測隊員毀掉該基地的托兒所以減低所需的能源花費。當然了，如果對方已經建好尋獵演算法祕密計畫（Hunter Seeker Algorithm），這招可就沒啥用了。不過筆者曾看過電腦玩過一招，就是先用本星爆破彈轟掉建有尋獵演算法祕密計畫的基地，然後探測隊開始蜂擁而來，一回合之內就好幾個基地失陷在心靈控制之下，算是很毒但有效的戰法。

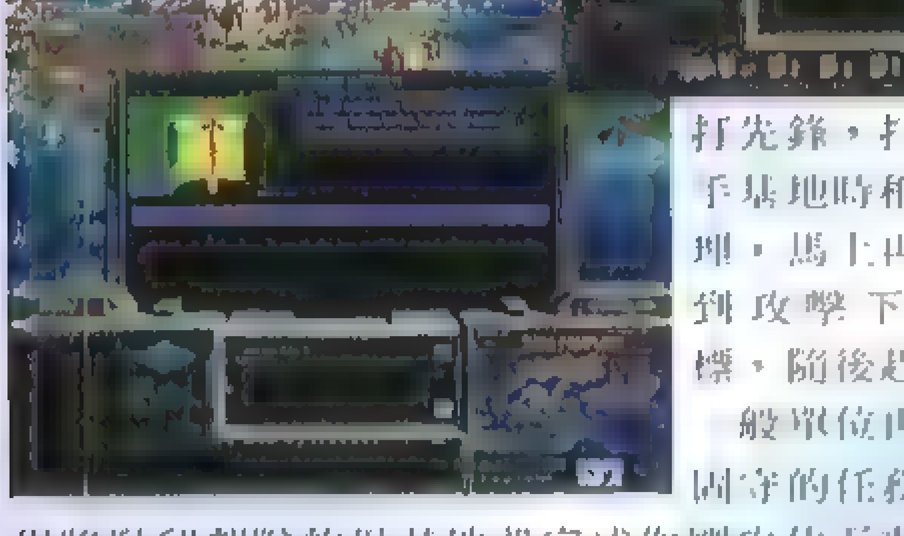
遊戲過程因人而異，端看玩者要用哪一種方式來進行，『拳頭導向』與『饅頭導向』是比較常見的兩種整體謀略。所謂的拳頭導向就是窮兵黷武、四處征戰，基本上是科技經濟放兩旁、軍事擺中間，講究的是速戰速決、以攻擊為防禦，在敵人還沒發展強大之前就將其征服。如果想用這種方式來進行遊戲，最好選擇斯巴達聯盟、信仰者或是人民公社等，這類初期就擁有一定的攻擊與防禦能力的派系，以便及早展開侵攻行動。策略初期的重點在探索與擴張，基地盡可能地建造殖民船與軍事單位，派出偵查單位四處探索找尋補給艙，並留心其他派系的蹤影，殖民船則在任何可以建造的空地蓋建基地。此階段暫時不需要建設設施，最好不要讓基地的人口單位超過四級，這將會使遊民的問題提早浮現

科技優先研發人馬座生態學（Centauri Ecology）以取得整地器，然後開始挑選一些比較肥沃的土地建設農場，貧瘠一點的土地則造林，然後將每一座基地用道路連貫起來，記得建造一條通往石碑的路，讓每個新造的軍事單位在出發之前都到石碑報到以增加士氣等級。如果發現你身在孤立的島嶼，最好儘早研發適應性原理（Doctrine Flexibility）建造船隻來探索其它陸地。然後全力研發武器，直到分子撞擊器（Partical Impactor）出現為止，接下來研發社會心理學（SocialPsych）與生化基因學（Biogenetics）獲得一些初級的基地設施技術以及忠誠度原理（Doctrine Loyalty）以便將社會模式改成警察國家以提高補給與警力，但同時效率的低落也將使財政出現赤字，此時不妨開始向其它派系要錢，假如此時你已經擁



有數量最多的基地與兵力，多半會成功。最後再研發幾樣護甲技術，所需的科技應該足夠發起戰爭了，行有餘力的話選擇幾個生產力比較高的基地建立指揮中心（Command Nexus）或市民防衛隊（Citizen's Defense Force）等祕密計畫以提高攻防能力。如果發現其他派系開始建立以上的祕密計畫，最好花些能源搶建起來可以使未來的侵攻行動比較容易。接下來就可以開始整軍經武，大量製造軍隊，準備開始征戰了。如果可能的話，儘量製造機動車輛，這樣可以加快侵攻的速度。

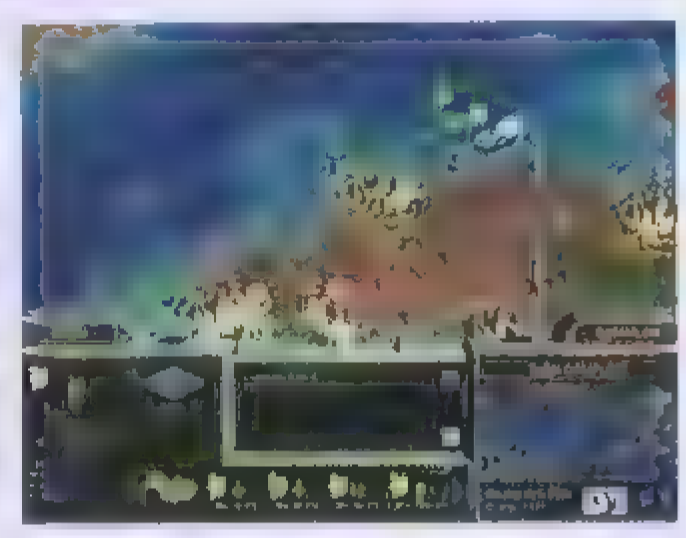
先挑選一些比較友善的鄰近派系如蓋亞、星球大學開刀，因為這些派系在初期比較好對付，避免一開始就去惹人民公社或斯巴達聯盟，這些等到科技與經濟佔有優勢時再去收拾。另一個理由是這些和平派系的研發與建設的能力較強，時間拖久會讓他們有足夠的時間發展，隨後科技上的差距將使你的戰鬥優勢蕩然無存。



戰鬥時利用機動車輛打先鋒，打下對手基地時稍事修理，馬上再出發到攻擊下一目標，隨後趕到的一般單位再負責固守的任務。記得將駐留部隊的母基地設定成你剛攻佔下來的基地，以減輕後方基地的補給負擔。當你已經佔領足夠的基地或是將同一大陸上的其他派系都消滅之後，就可以暫緩一下侵攻計畫開始作一些必要的建設，累積研發與經濟實力，再以自行開發或與其他派系交換科技方式研發超弦理論（Superstring Theory）以取得攻擊力八的混沌槍（Chaos Gun），再開發出空中武力（Doctrine Air Power），如果此時其他派系都還沒有同樣技術的話，你已經贏了一半！將一些累積不少戰鬥經驗的精英級部隊換上更高級的裝備之後，準備下一次出擊吧。

至於鋤頭導向策略呢，也就是種田啦！換句話說就是以科技研發與經濟發展為主體，儘量與其他派系和平相處，避免捲入耗費資源極鉅的戰爭之中。等到整體科技與軍事實力培養到一定程度，再開始往外發展。比較適合鋤頭政策的派系要算是環境工程發達的蓋亞，與研發快速的星球大學了。開始的策略也是不斷地探索與擴充，儘量地建造新基地。在探索過程之中如果遇到其他派系的話，最好在初期衝突不算很大的時候與其簽訂和平條約，至少可以維持一段時間。

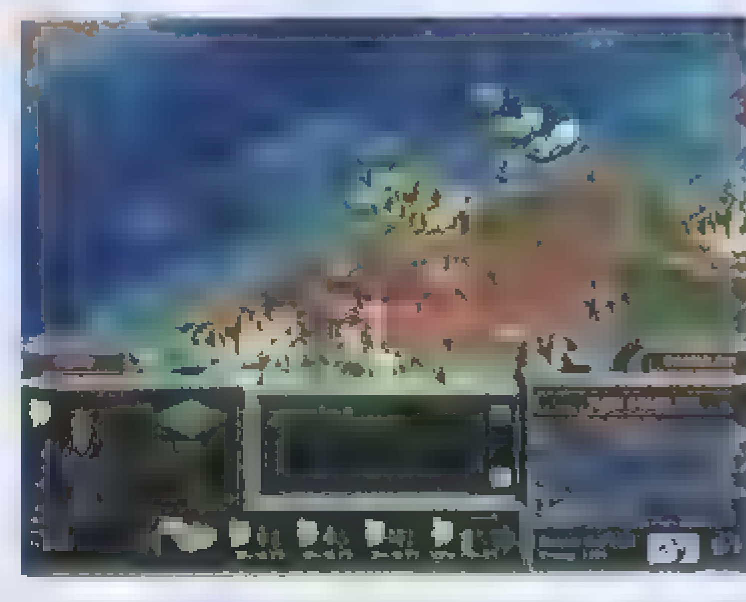
第一個該發展的科技是人馬座生態學，以儘早取得整地器開始屯墾。接下來是生化基因學與大眾心理學，一方面獲得資源回收中心與大眾娛樂系統等基地設施，一方面及早引導出人類大腦的祕密（Secrets of the human brain）以獲得額外的科技。接下來就是研發托兒所、網路節點、能量銀行、哈伯複合體等基地設施的技術。接下來由核心部份的基地開始將以上設施建起來，外圍的基地則致力生產偵查單位與殖民艙繼續往外擴張。



典型天氣（Weather Paradigm）祕密計畫應該優先建設出來的，因為它可以使整地器屯墾的速度加快，並提早擁有改變地形與建造高級強化設施技術，接下來就可以挑選幾個核心基地輪流建立地熱排出孔（約需十六回合），然後再利用這些高產量的基地來建立其他祕密計畫，可以使建設速度超越其他派系，順利的話，可以輕易地將等級一到二科技所有的祕密計畫都搶到手，以確立優勢的地位。

在內部努力地建設與研發之時，外交不妨低調一些，其它派系的要求只要不太過分，盡可答應。等到當行星議會開始運作，想辦法取得總督的位置，因為總督所屬的派系將可以獲得較多的貿易利潤。如果人口夠多且與其他派系的互動關係良好的話，選上首席應該不難，接下來就是盡力促成整體貿易協定議題以增進貿易量，用這些資金來充實國力。

當然了，基本的武力是維持和平的要件，在邊界基地駐守機動車輛單位以備不時之需，如果敵人來犯就可以快速反擊。如果發現鄰國已經開始蠢蠢欲動的話，趕快建立市民防衛隊祕密計畫，使對手無法輕易地攻下你辛苦建立的基地。如果最後還是無法避免戰爭的話，最好採取邊打邊談政策，想辦法攻佔對方一些基地，直到對手肯和談就與其簽訂停火條約，趕快結束耗費資源極鉅的戰爭。但假如整塊大陸只有你與對手兩個派系而且你的武力佔上風的話，不妨繼續攻擊直到整塊大陸都歸你所有，如此就可以沒後顧之憂地繼續研發與建設。



其實，真正在玩並不一定要拘泥於拳頭導向或是鋤頭導向策略，玩者大可先以武力攻下足夠的基地再慢慢建設，或是先慘澹經營、生聚教訓再征戰天下，端看情勢與實力而定。由於篇幅有限，無法全盤地說明所有要點，其實每位玩者只要用心去玩，都有可能發展出獨特而有效的策略法則，本文所提到的戰術與技巧只是相當基本的，僅供各位讀者參考。

攻略地 Solution ★吞食天地四★

# 天子之路 吞食天地四

東[illegible]

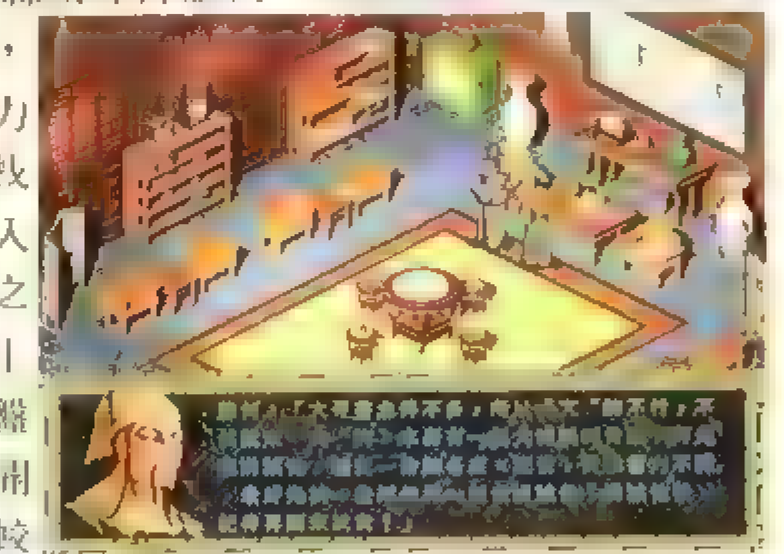
／ALEX

紀元前[illegible]年，秦王政一統天下，然因暴政連連，使得人民紛紛起而反抗。身處於亂世之中的劉邦，他該如何安身立命呢？

劉邦的老家泗水村，劉太公自劉邦幼年時，即認定他日後必有大作爲，是以教誨劉邦應設法求取功名以光宗耀祖。村中得知沛縣有賢士蕭何

相曹參，若想謀求一番事業，應該找他們商量。

到得沛縣城尋得蕭何，得知誅殺人流氓黃陵可建立知名度，但因黃陵實力不弱，須得找些同伴。進入休憩屋休息之間，劉邦身上出現蛟龍盤旋，消息傳開引出劉邦是蛟龍受孕而生事。探得一武功高強之人在豐邑城，而任職縣府馬夫的夏侯嬰最近甚很忙。



再到豐邑城覓得盧綰，他建議應去尋在蕭縣城賣狗肉的樊噲。得知在單父村有望族名士呂公，為人仗義疏財在地方上影響力頗大。至蕭縣城尋得樊噲，並得知好友周勃是個俠客樂師，可惜目前不在城內。回到沛縣城內，由樵夫口中探得黃陵住處在城內右上方屋後，立即前往並將黃陵打敗。戰勝黃陵後去見蕭何，經他引薦拜會沛縣令，接獲剿滅泗水村盜賊任務，此後可往徵兵屋補充兵員。這時再找夏侯嬰，他已忙完自己的事，可以追隨劉邦。

到泗水村口消滅盜賊後回沛縣城見縣令，擔任泗水亭長一職。蕭何籲劉邦求得功名，應回泗水老家探見父親。回至老家後，劉太公聞訊頗感欣慰。但也聽得村民告知，一群盜賊覬覦呂公錢財而圍困單父村。趕至沛縣城見縣令，獲悉呂公原是縣令好友，接下至單父村救呂公的任務。出得縣城，樊噲自告奮勇前往豐邑城邀得周勃前來襄助劉邦。

趕抵單父村口打跑盜匪，進入村內得知呂公已早一步逃往沛縣。再回到沛縣城，聽聞呂公正在縣府內接受縣令招待。凡是要拜會呂公之人皆須繳交一筆賀金才得如願。交予縣府入口守衛1000金進入縣府，呂公請劉邦稍後留步，謂有事相告。劉邦隨著呂公來至宅邸，並見過呂夫人和女兒呂雉。呂公見劉邦面相異於常人，他日成就不可限量，遂將女兒許配予劉邦為妻。呂公期許劉邦切莫妄自菲薄，並贈予一筆小錢，勉勵劉邦莫教岳父大人失望了。

雖然結交了一些志同道合之士，然天下人依舊不知有劉邦這號人物。劉邦該如何表現，才能廣結豪傑，共同創造一番大事業呢？

劉邦與呂雉成親後，於泗水村老家侍奉劉太公。這日得知沛縣令召見，遂火速趕抵沛縣城。縣令表示，近因朝廷大修馳道、宮室和驪山陵工程，由民間徵調勞役，令劉邦領隊運送勞役至咸陽。途中若有勞役脫逃，領隊亦將論罪。

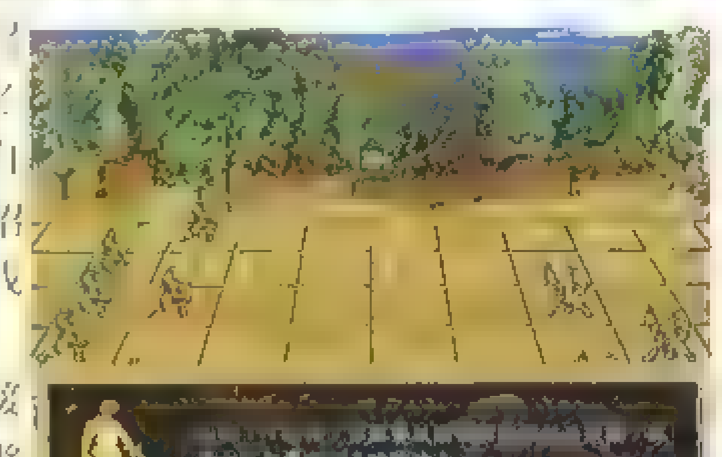
劉邦一行先至豐邑城補給之後，在走出豐邑時，突遇勞役紛紛逃走。如此下去，該當如何交差？與其坐以待斃，何如趁此機會建立自己的勢力。劉邦此議，廣獲同伴附和，是以大肆慶祝一番。微醺之際，遇士兵報稱白蛇擋路，劉邦揮起大刀立將白蛇斬成數截。旋即出現一老嫗哭訴，謂赤帝之子殺了白帝之子…劉邦甦醒後，全然不在意方纔之舉措，仍依原訂計畫攻向碭縣。

沛縣令得知劉邦中途變節之後，已然加強蕭縣城與豐邑城防備，劉邦無須浪費兵卒攻擊這兩座城池。先攻下碭縣城後攻佔下邑城。目前各地起而抗秦的勢力為：武臣自立為趙王、魏咎自立為魏王，並向全國各地廣發檄文，呼籲所有叛亂集團齊向秦國的大本營咸陽進攻。

劉邦於下邑城分撥既定，遂往碭縣城巡查。這頭，在沛縣城內，縣令擔心抗秦聲浪高漲，恐累及沛縣安危。蕭何建議可由聚集一些兵力的劉邦之名抗秦，諒可保住沛縣。曹參對於詔安劉邦亦表贊同，縣令遂命蕭何辦理。

當劉邦步出碭縣時（劉邦方攻下碭四），遇上蕭何使者上報，謂蕭何已經來至下邑，請劉邦前往一敘。往下邑途中，劉邦在蕭縣城附近水塘（須有1000金才會出現）以1000金代價，從村民手中救回一隻烏龜並予放生，後出現龜仙提昇劉邦一行人的能力，並允諾日後當報救命之恩。

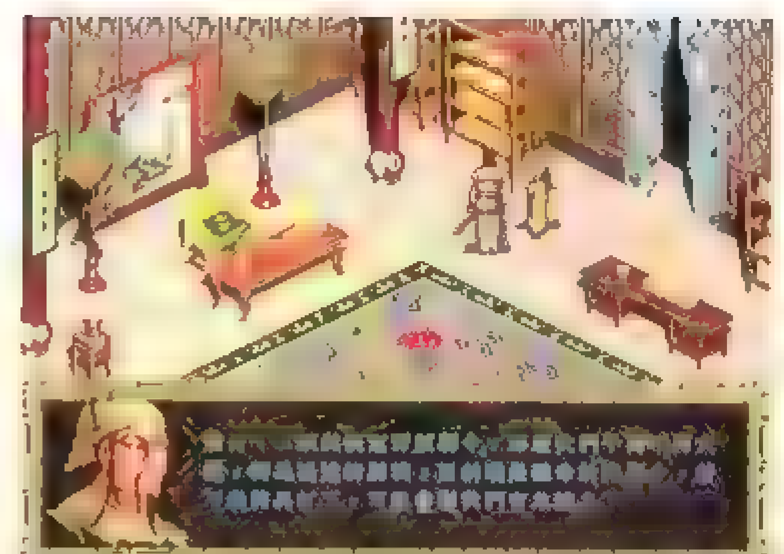
來至下邑城門口遭遇山賊挑釁，戰勝後可得寶物「威勇鬪」。城內會見蕭何，表明如今各地紛紛發生叛亂，若想成大事應當把握絕佳時機，建立自己的聲勢。縣令召回劉邦乃是迫於情勢，劉邦可自行決定接受詔安，或直接討伐縣令。



劉邦決定接受詔安，於是夥同蕭何回去見沛

縣令。此時，蕭縣與豐邑已解除警備，可自由出入補給。來至沛縣前，曹參急報沛縣令已然反悔，並佈下重兵不惜一戰。樊噲潛入城內號召縣民一同起義，當劉邦與縣令交戰之時，中途成功策反城內民兵起義協助。

（若決定叛變，則須先行攻打蕭縣與豐邑。否則在攻打沛縣時，中途會冒出蕭縣與豐邑之援軍。到沛縣前，同樣會得曹參加入陣營。）



縣令遭誅殺後，縣民在樊噲引導之下，大開城門夾道歡迎劉邦進入縣府，並懇求劉邦出任縣令。蕭何見劉邦既為一方之主，就該有個名號。劉邦接受蕭何建議改稱沛公，既能顯示身為沛縣領袖身分，又兼具貴族氣息，立時獲得一片擁護之聲。

## 第三章 建立據點

儘管已經獲得沛縣人民的信賴，但若就此自滿足，恐怕會令所有支持劉邦的鄉親們大失所望。劉邦該如何善用目前所擁有的軍馬，擴大自己的勢力範圍呢？

劉邦於沛縣宮內得蕭何情報，豐邑的呂任和薛縣的蕭壯起兵叛變，請劉邦定奪是否立即出征，或是容後再議？

若是決定馬上出兵，則由樊噲與夏侯嬰領兵出戰豐邑城，另由盧綰與周勃領兵出戰薛縣城，兩戰皆捷始能收復豐邑和薛縣。

若是暫不出兵，可於城內補給兵馬或米糧，一出城會遭遇呂任來戰，勝後又遇蕭壯來戰，戰勝後收復豐邑及薛縣。

勝後，劉邦於宮中宴犒將領，但覺似乎還缺少謀略之士。曹參舉薦在豐邑城內有位賢能之士，叫雍齒；夏侯嬰推舉為住在薛縣城的灌嬰，謂此人武力不錯。劉邦聞訊大喜，要眾將領隨他尋訪賢士。目前各地起兵抗秦的義軍，已經陷入自封為王而相互征戰的局面，李良、武臣、陳餘等各懷鬼胎，而秦嘉也立景駒為王，充份顯現義軍中缺乏有氣度的領袖人物。

劉邦一行在豐邑城中尋得雍齒加入；另於薛縣城中尋得灌嬰加入。回沛縣宮中，劉邦接受蕭何建議，任命由豐邑出身的雍齒負責鎮守豐邑城。眾將領議論紛紛，不知雍齒可靠與否？旋即得士兵急報，蕭縣的王文因不滿沛公指派雍齒鎮守豐邑，已然

三 建立據點

舉兵叛變自保，蕭縣陷了。劉邦大為震怒，制止樊噲自告奮勇，自行決定親自領軍攻伐蕭縣，如此方可展現沛公的實力。

劉邦大軍在蕭縣與王文對戰中，突接獲情報，鎮守豐邑的雍齒受魏國宰相周福之助，起而叛亂，現已全軍奪佔了沛縣與豐邑；碭縣的守將馬大也趁機獨立；留縣已被景駒霸佔。曹參顧慮事出突然，大軍士氣大降且逃亡漸生，如若繼續攻打王文，恐怕會導致全軍覆沒。劉邦此刻必須決定是否暫時撤軍或繼續攻擊……。

若決定繼續作戰，劉邦大軍士氣會急遽下降而影響攻擊力。戰後雖保住劉邦大軍命脈，但卻失去好幾座城池：沛縣被周福所佔；豐邑被雍齒所佔，並成為周福的後衛困鎖；留縣則為景駒所佔。劉邦所能掌控的城池只剩下薛縣和蕭縣（撤軍只能掌控薛縣），而能進攻的城池唯有碭縣（撤軍尚有蕭縣）。盧綰提議留縣的景駒對沛公敵意不深，或可尋求締盟。

劉邦接受此議，往留縣途中設法攻下碭縣（撤軍尚有蕭縣）資為補給之用。留縣城內聽聞天才軍師張良來至城中，於屋內果真找到張良。劉邦有意敦請張良出任軍師，但張良表示受人之託，尋訪一物叫「白玉環」，是以暫不能接受邀約。張良離去前留言，有事找他可往芒村一趟。聽聞「白玉環」原是一富人所有，但已遭盜賊竊走。

來至留縣宮內見著景駒，單而分立秦嘉與甯君楚王景駒對結盟一事早有定見，欣然同意與劉邦兩軍自此秋毫無犯。忽聞士兵報稱，蕭縣又遭王文率兵再度佔據，於得景駒派遣秦嘉協助平亂。秦嘉協助劉邦大軍攻擊蕭縣王文與碭縣馬大之後，先行回宮覆命。

先至芒村一趟，由樵夫口中得知「白玉環」最近曾在留縣現身。回到留縣找到一位村民擁有「白玉環」，雖然可以先交予劉邦，但請協尋「鎮法令」一物。取得「白玉環」後，再至芒村邀得張良出任軍師。

劉邦大軍回到蕭縣宮內，張良立即建言，現下秦帝國腐敗，社會動亂不已，沛公應該趁此機會擴大自己的勢力範圍。但目前沛縣和豐邑被雍齒所佔，於今該當立足蕭縣悉心經營，再伺機往外發展。劉邦聞言甚喜，誠得一良材也。

# 第四章 結盟項梁

目前各地抗秦的力量強弱不一，其中最具破壞力、威脅性的正規，當屬項梁和項羽的軍隊，劉邦是否要借助他們，以求在紛亂的時局佔有一席之地？

劉邦在蕭縣宮內遇景駒使者求助，謂楚王景駒遭項梁大軍襲擊，望沛公派軍協助。張良言稱，景駒竊佔留縣並自立為楚王，但並無力令各地抗秦勢力信服，此番項梁大軍進犯，正是觀察他們實力之良機。蕭何大人言景駒此人不可託付信賴，對於請求援助一事，大可不必理會。將領們眾說紛紜，劉邦到底是決定出兵協助，或是靜觀其變？

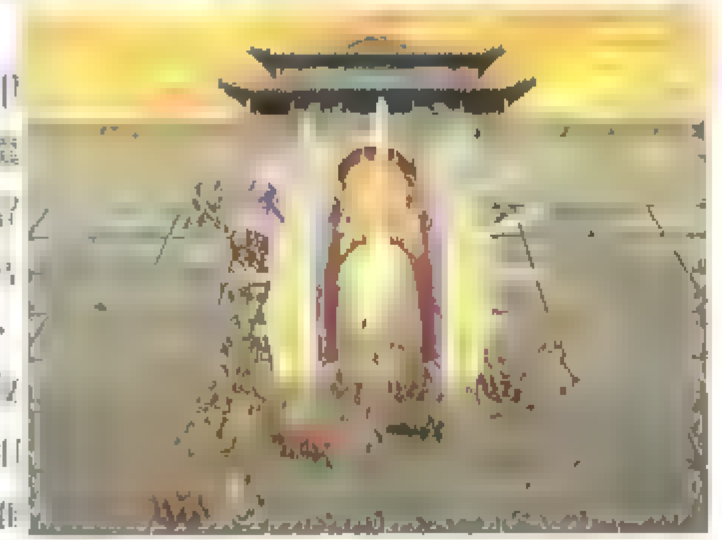
若決定出兵協助，劉邦會指派樊噲、曹參、周勃和夏侯嬰領軍馳援。景駒在留縣已遭項羽大軍圍困，幸得樊噲投軍提早一若是戰勝，樊噲等回至蕭縣宮內報捷，原因得知項羽軍又再度集結攻佔留縣，而落敗的景駒已不知去向，落荒戰敗，則夏侯嬰等回至蕭縣回報項羽軍實力太強，留縣已被攻佔，景駒也告失蹤。（若是決定靜觀其變則無戰役）

張良擔心項羽軍若乘勝追擊，恐怕劉邦大軍會抵擋不住，未幾，士兵傳報項梁指派使者項伯求見劉邦，轉達上柱國項梁有意尋求合作，不知沛公是否願意結盟，或是戰場相見？

若同意結盟，則直接前往彭城與項梁會面。若決定戰場相見，則出蕭縣即遭逢項羽大軍來犯，若能戰勝，回轉宮內得知秦兵已南下攻佔下邑與碭縣，情況危急，因此重提是否該往彭城與項梁結盟共同抗秦，並尋求助力以平雍齒之亂。主意既定，劉邦遂集結將領往彭城出發。

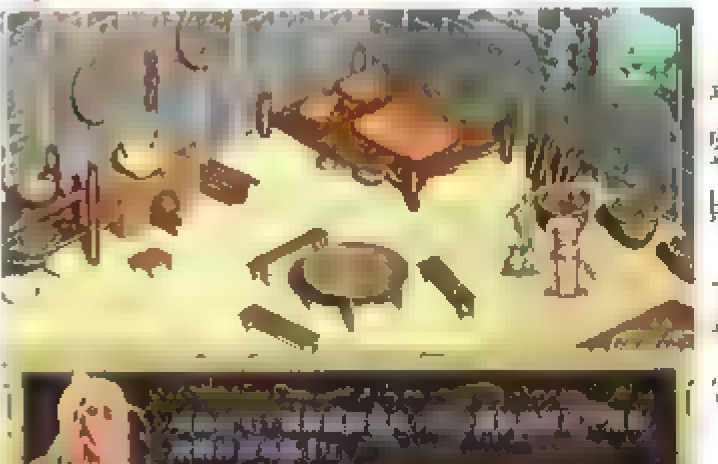
## 結盟項梁

劉邦來至彭城宮內拜會項梁上柱國，直言秦兵來犯，自認無法抵擋，願和項家軍合作抗秦。項梁早有此意，兩軍乃順利達成結盟協議。忽聞士兵接連一個急報，秦軍繞過豐邑，目前已佔領了蕭縣；秦軍佔領了留縣；秦軍先鋒已來至彭城外了…項梁驚訝秦軍行進速度之快，立即指派項羽親率英布、蒲將軍，領兵加入劉邦陣營協助，共同抵禦來犯秦兵。



出彭城後即遇秦兵，勝後繼續收復蕭縣及留縣。回到彭城宮內，劉邦明言，秦兵暫時當不致再犯，然豐邑和沛縣仍屬叛徒雍齒所掌握，應當乘勝先攻下這兩座城池。項梁囑咐項羽等人仍留劉邦軍中，此事則交由沛公辦理。豐邑和沛縣因有周福法術禁錮，暫且進攻不得，何不先回老家看看。

回到泗水村內，告知有下邳有曹無傷之人懂得異人協助，能夠破除周福法術。趕抵下邳城尋得曹無傷，獲知要破除周福禁錮之法需有兩個要件：一是「鎮法令」，一是找到其師父明赦老人。據說「鎮法令」目前流落到盜賊群中，而明赦老人因四處雲遊，不知去向。曹無傷當即投入劉邦大軍，協助尋找明赦老人。



在蕭縣城外附近遭遇一群盜賊（劉邦等級須為九）擊敗之後取得「鎮法令」。再到北青村即可尋得明赦老人，劉邦當即遞上「鎮法令」，明赦老人隨即作法將周福法術成功破除。老人囑咐曹無傷須得好生輔佐沛公，不得怠慢。之後若將「鎮法令」帶給留縣城先前委託協尋此物的村民，可獲贈10,000金。

法術既已破除，劉邦大軍乃順勢收復豐邑和沛縣，凱旋回至彭城宮內。項梁恭賀劉邦終能收復失地，而呂臣則感於此地既已平亂，該當揮軍渡河，往北發展。張良附和此議，目前秦軍主力正在西方作戰，自當把握時機往北擴展版圖。項梁閒畢，遂下令大軍即刻揮軍北上。

各地抗秦勢力紛紛扶持新的君王，重建原本所屬的王國，以便博得百姓認同、支持和信賴。有心重建楚國的劉邦，該往何處尋找楚王的後代呢？

項、劉兩軍齊聚沛縣宮內討論時勢，范增指出，項梁起兵江東，立時獲得楚國各部族擁護，主要因素在於項氏世代均為楚國名將之故。現今若能趁勢擁立楚王後代，當能立即獲致足夠的公信力。至於尋找楚王後代，需由民間著手。劉邦自認由民間出身，遂挺身而出，攬下尋找楚王後代的任務。

從沛縣北上先攻下薛縣，再經胡陵村攻下亢父城。攻佔東阿城之後，在城內遇見陸賈，他因素仰沛公盛名，是以即刻加入陣營。陸賈並提醒通往城陽城的橋樑被秦明施法擋石，無法通行。東阿城右上方的昌陵洞附近，由一牧羊童口中得知在昌陵洞中有人迷路，隨後進入昌陵洞中尋獲一人，他正是楚懷王後人熊心，帶領出洞後即刻帶回至沛縣宮內見項梁上柱國。

項梁見著熊心時，當即擁立為楚王，且為了爭取民間支持，仍稱楚懷王。同時並找回舊楚重臣宋義輔佐，並封陳嬰為上柱國，建都於盱眙。項梁則統領軍政大權，取號武信君。並指派張良回韓國尋找橫陽君韓成，立為韓王，而以張良為司徒，輔佐新成立的政權。處理完這些事務之後，項梁將眾將領移往東阿城宮內，討論現今天下時勢。

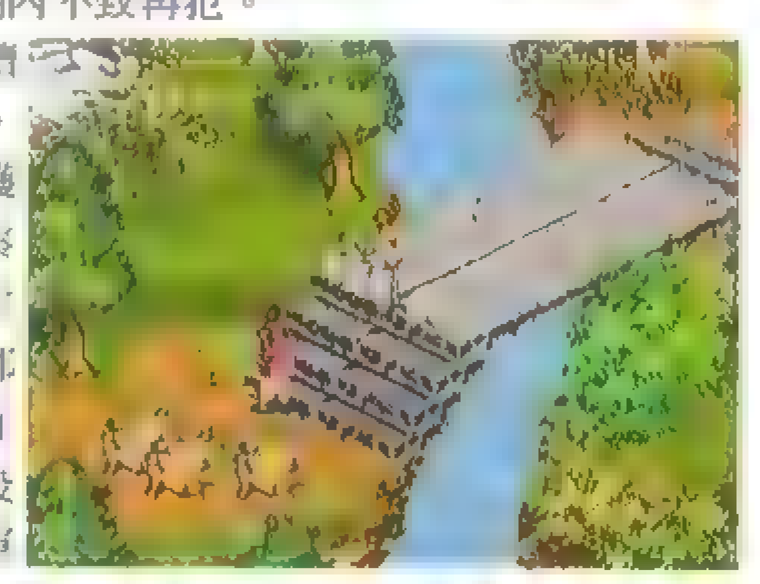
楚懷王熊心聽過劉邦的困擾後，提起幼時曾經高人傳授，可以破解秦明封橋法術，但須有「破邪玥」寶物才可。由於目前情勢尚不穩定，武信君需留置身邊，此事就交予劉邦辦理。

劉邦來至亢父城，由一村人口中得知「破邪玥」一物已被盜賊偷去。再到薛縣城裡，聽一農夫說道，在亢父城附近出沒的盜賊，最近似乎盜得稀世寶物。往亢父城上方樹林發現盜賊蹤跡，打敗後得到「破邪玥」。

將「破邪玥」帶回東阿城宮內交付楚懷王，施法過後破除了城陽城橋樑的法術屏障。項梁見橋樑已通，委由劉邦和項羽領兵攻打城陽。通過橋樑時遭遇秦明大軍，秦明潰敗之後順利進入城陽城。補給之後再往南攻佔定陶城，出城時遇項梁大軍趕抵，他因東阿城裡趨穩定而楚懷王又有宋義、陳嬰等人輔佐，因此前來定陶城督軍。進得宮內聽聞北上發展順利，項梁甚喜。目前唯有定陽有大批秦軍防守，較難攻堅，劉邦與項羽聯軍，須得多加努力。

定陶既有項梁鎮守，劉邦大軍盡可往前攻城掠地。再出定陶城時，突遇書生求救，劉邦當即邀約項羽和樊噲，同往成武村附近救人。二人聯手擊退流寇後，首領留下擎天露一瓶。遇難女子名喚虞姬，由於家鄉遭逢動亂，欲往高陽城投親王凱，不意在此遭到流寇強行扣留…。

這一頭，濮陽城秦軍探得項羽、劉邦不在定陶城內，舉兵突擊定陶城（先前若已攻佔濮陽城，不會有此突擊事件），城中將領則由蕭何領軍抗敵。之後，劉邦二人回至定陶，得知蕭何已擊退來犯秦軍，料想短期內不致再犯。



大軍繼續攻打安陽城，在戰役中接獲士兵急報，秦言派遣大批牛力車增援章邯，使得章邯在突襲定陶一役中，導致楚軍潰崩，無以抵擋，武信君項梁並於戰役中身亡，宋義現已護送楚懷王移返彭城。項羽聞訊，大受打擊，堅持要前去定陶察探虛實。此事對於士氣打擊甚鉅，劉邦無意再戰，遂鳴金收兵。二人約定項羽由東向定陶察探，劉邦則往南向單父村撤軍，之後再於彭城會合。

戰役中斷後，劉邦率軍穿越安陽城西邊竹林往單父村行進，途中遇兵甚多，好不容易才安全抵達單父村…。

# 第六章 回軍彭城



攻擊秦軍的行動原本尚稱順利，詎料秦軍突如其來的大反撲，打亂了往北擴展版圖的佈局，措手不及的劉邦該如何才能安返彭城呢？

劉邦在豐邑城宮內得知，項羽和呂臣已將楚懷王和宋義安全移防至彭城。又得情報指出，蕭縣、留縣已背叛楚懷王。蕭何主張要先平定叛亂再回彭城，劉邦乃重整大軍，親自領兵展開戡亂行動。

大軍先收復留縣，城中遇賴牛加入陣營。他有一友凌升住在蕭縣，早年曾受異人點化，本領非比尋常。繼續發兵攻打蕭縣下文，這廝屢次叛變，劉邦可饒他不得。進城後找到凌升，劉邦請他提昇蕭何能力，但凌升表示須有「正氣角」配合才行。屋

了解聽一丫鬟言道，前幾天盜匪將老爺鍾愛的那塊玉什麼的搶走了…。

返抵彭城回報楚懷王，告之蕭縣與留縣的叛亂已告平息。接著回到泗水村老家，遇劉夫人攜一對子女劉盈與劉魯元返鄉，聽聞一老翁最近常到家裡作客，對於劉夫人及幼子直相推崇備至，據說老翁已往東南方向而去，劉夫人知老翁非尋常人，勸請劉邦須得虛心請益。出門聽得下邳有一看相高人走動…

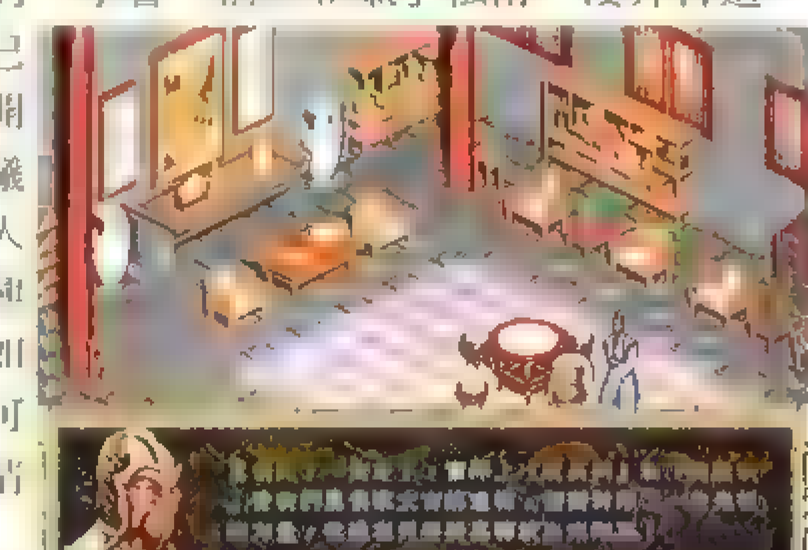
到了下邳城終尋獲高人福老翁，推崇劉邦面相尊貴至極，唯此事急不得，須當先提昇陣營能力才是。依福老翁之見，劉邦、曹參、蕭何、夏侯嬰和盧綰等人俱可提昇能力。福老翁啓開劉邦遭蒙蔽的心靈，使得劉邦學會「旭日高照」法術。其餘諸將領，日後自有貴人相助。隨即透露夏侯嬰的能力提升和[威勇鬮]有關，而曹參則與明耆老有關，此人好酒貪杯，沛公前去求助，須得多花心力。

在留縣城內獲知沛縣城有一自稱夏侯嬰的親戚，來至沛縣尋得夏侯烈。他是夏侯嬰叔父，得知夏侯嬰輔佐劉邦抗秦，特攜來先祖寶物「強猛唄」相助。此物與「威勇鬮」皆係夏侯家太古遺物，只要釋放出寶物裡的力量，即可增強夏侯嬰能力。另一間屋中遇上劉邦岳父呂公，得知劉邦因兵員擴充而經濟拮据，立刻給予米糧與金錢的援助。

再到豐邑城內尋得明耆老，若要提升曹參能力，則需明高酒一物。劉邦在北普村聽一書生談及明高酒的配製藥材，但唯有其父知之甚祥，而書生父親則在蕭縣當居。至蕭縣尋得書生父親，獲知明高酒調配之法，需擎天露一壺、蓄蒲花三株、血黃草一株即可。蕭縣城內有位賣藥材的村民，出售三株蓄蒲花、三株血黃草共計13000金。回至豐邑城轉告明耆老，既知調配明高酒之法，那就將藥材備妥即可。將一干藥材交予明耆老，老人即刻作法提升了曹參的能力，曹參學會「哭泣殺神」法術。

在留縣下方樹林遭遇盜賊，落敗後，挑釁敢否與首領一戰。在蕭縣左方盜賊窟攻打兩批盜匪之後，盜賊首揚言要與隊伍中任一名將軍單挑。劉邦欣然同意，乃派出旗下大將迎戰。（派出哪一位將領迎戰係由電腦隨機產生，任一回合在交手之前，留意條棒的飽滿程度即可。條棒指數越是飽滿出招就越是狠辣。）盜賊首領落敗之後，贈予「正氣珀」。

將「正氣珀」帶至蕭縣給凌升，立即施法提升蕭何的能力，學會「浩然正氣」法術。凌升言道「正氣珀」已無用，在開封城有陳曦及袁華二人對此物有興趣，他們如經常地，可將此物酌情贈與。



接著回到彭城宮內，楚懷王熊心與宋義等諸人臣商議後決定發佈：正式合併項羽與呂臣軍團，以宋義任軍團司令；封項羽為長安侯，號魯公；命呂臣為司徒，其父呂青為令尹；封劉邦為武安侯。突遇趙國使者求見，由於章邯大軍圍攻趙國，加上趙軍缺乏指揮將才，首都邯鄲已遭攻佔，而鉅鹿也已不保。由於諸將領皆力主發兵援助，楚懷王乃命宋義為上將軍，項羽為次將，范增為末將，即刻率軍北上援助趙國。另命劉邦出任西征軍總司令，向西收編陳勝和項梁失敗後殘餘的兵力以匯聚力量，預備入侵關中。當下並約定，兩派軍團先入關中者，即封為關中之王

## 第六章 揮軍西向



接受楚懷王命令而成為西征軍的總司令，劉邦要如何收編殘留在各地的軍團，並匯聚他們的力量入侵關中呢？

劉邦大軍於單父村內得士兵急報，盧綰因自覺能力無以提昇而突然離去。由於諸將領對於西方秦軍的防守狀況不甚清楚，劉邦乃決定先南下攻打栗縣。

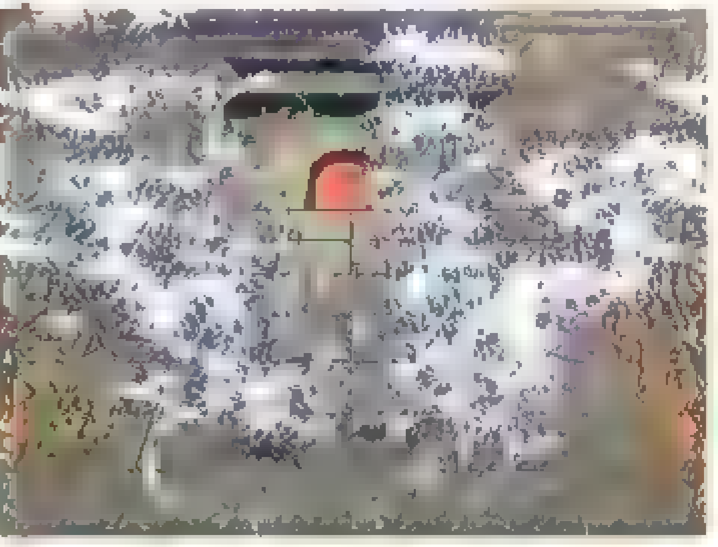
攻佔栗縣城之後，得知宋義決策失當，使得援趙軍團分裂為兩派。加上范增無力化解項羽與宋義之間的心結，導致援趙軍團的行動遲滯不前。接著往西攻打陳留城，秦軍不敗的神話，似乎被劉邦大軍打破了。當擊退陳留守軍後，又遭逢外黃城的守軍馳援。兩戰皆捷過後，順利攻佔陳留城與外黃城。民間盛傳，宋義自齊國返回彭城後，即力諫楚懷王趁勢奪回軍團的主導權，以致和項羽漸生嫌隙。

接著再攻打陳郡城，勝後再遭遇睢陽城守軍援助，戰畢即可攻佔陳郡城和睢陽城。在陳郡城內得一書生致贈兩顆行動丸，又聞高陽村中有一老人懷才不遇。睢陽城內得紀信加入陣營，再聞高陽村有

高人酈食其，因行事作風特異獨行，人皆以狂生稱之。進入高陽村內遇高人酈食其，劉邦向他請益策略，不料反遭他貶抑，不過所談倒也切中時弊。目前秦二世朝內趙高擅權，朝政不綱，秦軍人心惶惶，若能施以連續加壓攻擊，相信很快就能打入關中。酈食其見劉邦誠懇至極，遂同意加入抗秦行列。(酈食其辨才無礙，若陳留城尚未攻下，他會說服陳留城縣令投降，不戰而勝。若是如此，則外黃城必須攻打方可取得。)

在高陽村中得知虞姬親戚王凱住在村內，前去拜訪之後，得知虞姬尚未抵達。忽聞丫鬟報稱虞姬在外黃城附近遭流寇襲擊，劉邦乃決定前往救援。在外黃城附近只遇有盜匪獨不見虞姬身影，進入外黃城內探訪，聽一村婦言稱虞姬已被人救走，根據樵夫描述救走虞姬之人料必是項羽才是。

曲遇村位於開封城上方，村中獵人致贈徵兵策兩本。繼續向前攻佔開封城，進城後可分別遇見陳曦及袁華二人，若是將寶物「正氣珀」送給陳曦，會得贈武器一批；要是送給袁華則得贈藥材一批。大軍隨後進入開封城宮中，劉邦先是會見諸位將領，繼得士兵報稱，魯公項羽以「卿子冠軍」宋義私通齊國，陰謀叛楚的罪名將他誅殺。而各軍團將領在會商應變策略之後，推舉項羽為假上將軍，取代宋義統率北上軍團。



劉邦感嘆項羽終於有動作了，蕭何分析項羽再度重掌兵權，倘若能一舉擊敗秦軍，恐怕天下就無人與之對敵了。夏侯嬰認為，若是讓項羽先入關中，屆時聲望恐凌駕於劉邦之上。劉邦決定暫不理會項羽之事，還是凝聚全軍之力直搗關中吧。



# 前進洛陽

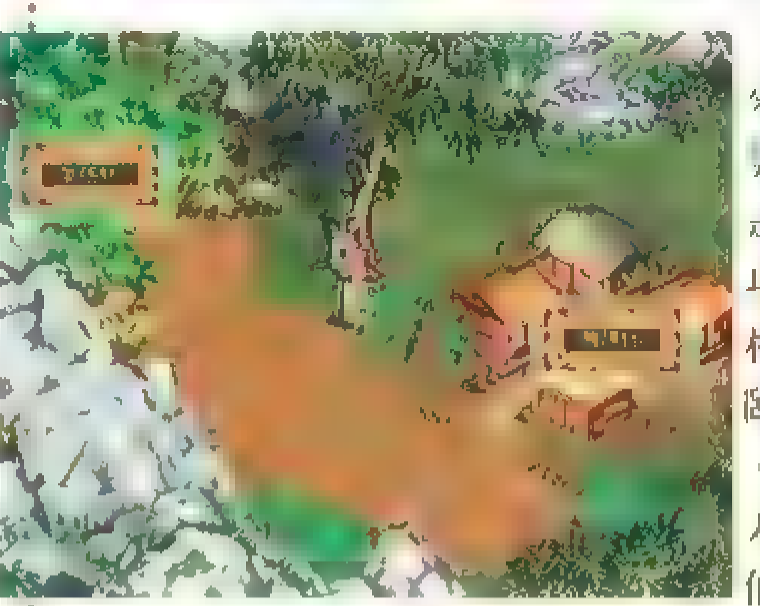
在往咸陽路上，秦軍佈下重重阻礙，劉邦大軍糧草也形缺乏，劉邦要如何盡快通過這些阻礙，邁向洛陽呢？

於開封城宮內忽遇張良來訪，他建議劉邦應迴避函谷關，改道攻打武關是較安全的路線，南方諸多小城防備較弱，容易攻陷也可增加自己的聲勢。若是強行攻打函谷關，則將和章邯軍團硬戰，這原是項羽的分內之事，無須和他爭功。劉邦深覺有理，遂採納張良建言。出得宮外遇盧綰歸來，他此去修行能力已有提升，並帶來一些搶來的武器裝備，加強大軍戰力

劉邦大軍朝開封城北上接近懷縣前，酈食其言其弟酈商在懷縣鎮守，可往勸降歸順。酈商隨著酈食其回歸劉邦陣營，並告知再往西行即大盜彭越勢力範圍，此人性格陰晴不定，不見得會幫助劉邦。據說彭越目前欠缺糧草，若能幫他紓困並說服合作，將有助抗秦大業。劉邦囑酈商前往交涉，獲知彭越需糧600000，外加10000金才肯協助，並要求劉邦親自前往。

劉邦親自將彭越所需金糧帶至河內村，得到彭越允諾，當劉邦大軍攻打滎陽城，他將會潛入敵軍後方破壞城池防禦。由開封城往西攻打滎陽城時，遭遇兩支守軍阻攔，幸得彭越依約暗中協助，攻佔後於城內得一老翁贈送擎天露一壺。

安邑村內得一老翁致贈20000金，聽一丫鬟言稱南陽城來了一個配藥師，村子上方有一山洞。繼而由開封城下方往西攻佔陽翟城，聞樵夫說道，東南方有一高張林，穿越高張林可抵達舞陽村，村內有一世外高人，但因四出雲遊，若想找他得多走幾趟。聽一書生言道，在西南方內有皇欣及武滿兩位能人，時常誇稱能夠牽制從洛陽城不斷派出的秦軍。若要攻打函谷關，就必須先取下洛陽城。



穿過高張林來至舞陽村，但未見齊臨老人，回頭走出高張林後，轉身再穿越一次高張林造訪舞陽村，齊臨老人終於現身了。老人謙稱無甚能力，唯有一顆祖傳仙藥，送予劉邦服用後，再次將劉邦的潛能激發，而他的「旭日高照」法術也得到再次提昇。

劉邦繼續揮軍攻向犨縣城，並於城中找到皇欣和武滿二人。劉邦央請二人設法阻斷由南陽城連通

派出的秦兵，二人答稱需有烈黃酒方能有此神力。若未尋得該酒，得到其配製花材也行，據稱花材為紫犬露一壺、白芷花二株、串心草三株。

大軍先往南攻下胡陽城，城中得遇張良舊識陳恢，得知沛公欲攻打武關，提出不戰而屈人之兵建議。可以設法說服南陽城太守投降，再封官晉侯，太守反而能替沛公留守住南陽，保持後援路線的暢通。陳恢得劉邦授權，不但說服南陽太守歸順，連酈縣城及丹水城守軍也決定棄械。可惜陳恢辦妥這些事後，逕自離去了。

進入南陽城遇見配藥師，可將攜帶的所有藥材請他調配出戰時所需之各式藥丹。如果再將寶物「破邪玥」送給配藥師，他願意將所配成之藥丹，再以四倍數量贈送。進酈縣城遇獵人致贈戰鬥丸兩顆；進丹水城得陳武加入陣營；於析縣村有獵人出售灰老鼠一隻、紅蜈蚣兩隻、褐蝙蝠兩隻，共計15000金。河南村中遇村民出售花材，白芷花二株、串心草三株、清蓓花一株，共計6000金。將烈黃酒所需一干花材帶至犨縣城交予皋欣、武滿，他二人立即前往辦事。

接著，劉邦大軍可向前攻下洛陽城（若無皋欣、武滿支援，則會連續遭遇五場秦軍的攻擊）。養精蓄銳之後，繼續攻佔新安城，城內得樵夫致贈徵兵策兩本；魯陽村內則有村民販售紫明花三株、黃蒔草三株、白芒花二株，共計9000金。

最後，劉邦得決定要攻打武關或是函谷關。攻佔關卡隘口之後，得關上兵報稱，秦軍將領章邯接受陳餘建議，已然向項羽投降。項羽則分封章邯為雍王，留置楚軍陣營共商大事。此事倒不出張良所料，由於秦王朝政腐敗，在外作戰將領不論勝戰無功，但若吃了敗仗，則唯有死路一條。加上屢向趙高求援米糧未獲回應，作戰將領難免心志動搖。張良為防項羽向此地進逼，建議劉邦宜火速向咸陽進擊。

往西伐秦目前雖然堪稱順利，然越是靠近咸陽，秦軍的反抗力量越是強勁，劉邦該如何面對秦軍最後的反撲？

劉邦大軍暫駐隘口，得士兵來報，秦二世已被趙高所害，趙高同時擁立嬴子嬰為秦王。士兵再報，秦帝子嬰掌權後欲剷除趙高，但為趙高逃脫，目前不知去向。不料秦朝變化如此之快，由秦子嬰剷除趙高一事，可看出新帝非簡單人物，待他鞏固政權之後，劉邦恐怕更不易進攻。張良主張，項羽大軍目前正朝隘口進關，劉邦大軍宜趁秦朝新政尚且不穩時，儘速向咸陽城進擊。

張良建議的前進路線為：若是由武關出，則繞過嶢關，經由新豐城、藍田城、直通咸陽城；若是由函谷關出，則經過酈縣城，再取新豐城、藍田城、直通咸陽城。

途中的城鎮和村落眾多，戲城村遇村婦販售花材，紫明花二株、照顏草二株、櫻蘋花二株，需15000金。江安村遇智慧士，可提升劉邦大軍所有將領的智慧。穿越躍升洞可達嶢關，關外有旬陽村、昌中村。藍田城遇樵夫出售明動丸三顆，計5000金。霸上村遇村民販售藥材，綠蜥蜴二隻、土褐蚣一隻、褐蝙蝠一隻，共需12000金。村外上方橋樑遭逢蘇角、王離所率秦軍阻攔。

攻入咸陽

| | |
|---|---|
| | 回魂丸四顆、氣透酒、甕底酒二壺、烈燒酒、行動丸二顆、仙妙丸、提神酒、靈清酒、徵兵策、療傷丸二顆 |
| 樂升洞 | 回魂丸二顆、氣透酒、行動丸、灰老鼠、暗紅鼠、勇前酒、明動丸、療傷丸、甕底酒 |
| | 仙妙丸、烈燒酒二壺、氣透酒二壺、提神酒二壺、靈清酒、行動丸 |
| 高升洞 | 甕底酒、提神酒六壺、回兵策二本、保命丸四顆、米糧、烈燒酒二壺 |
| 開升洞 | 保命丸、靈清酒四壺、強弩、勇前酒、弓具、提神酒、氣透酒二壺、甕底酒、烈燒酒 |

只要穿越全部的洞穴，進入樂鄉村之後可遇到一位樂吟老人。樂吟老人會施法提昇曹參的「哭泣殺神」法術、蕭何的「浩然正氣」法術，並使盧綰、夏侯嬰及周勃之軍事力再提昇。

劉邦大軍抵達咸陽城門，遭遇秦王親自領軍，先前落敗的蘇角和王離也趕回城內，與秦王大軍聯手出擊。秦王陣營中的將領尚有涉間，以及秦王的一對兒子秦當、秦翔。經過一場激戰，秦王朝最後一個皇帝終告失敗。劉邦有感於秦王為趙高所害，當場允諾會尋到趙高代為報仇。

進入咸陽宮內慶功，劉邦本欲宣慰將領，大肆休息、享樂一番，但立遭樊噲和張良諫止。劉邦接受建言，並以關中王

自居，立即召見各軍團將領、關中諸縣長老等，宣告廢秦苛法，與百姓們約法三章，以維關中治安。得士兵報稱，項羽在新安城南坑屠殺二十萬秦軍降兵…。蕭何問起趙高一事如何處理，劉邦決定委任樊噲將趙高擒來。

趙高藏匿之處，若是由武關入關中，會出現在下邽村；若是由函谷關入關中，則會在穿過蹕升洞後之旬陽村出現。高陵城內有獵人販售紅蝙蝠五隻、紅蠍五隻、紅蜈蚣五隻，共需28000金。樊噲找到趙高時，趙高自知死罪難逃，遂當場自戕身亡。

樊噲將趙高死訊帶回至咸陽宮內，士兵報稱項羽大軍已抵達關卡隘口，劉邦則決定要暫居咸陽城內等候項羽率軍前來。

## 第十章 鴻門劍宴

項羽對於劉邦率先攻入咸陽頗為不滿，目前在鴻門擺下宴席靜待劉邦前往赴會。面對兇猛無情的項羽，劉邦是否要赴宴呢？

劉邦於咸陽城宮內與諸將領商討項羽大軍前來一事，張良主張暫將軍隊撤出咸陽，移往霸上村等待項羽，主動讓出咸陽城之舉，意在先行一步，唯當場遭受諸多將領反對。劉邦這時得決定是否出兵反抗，或是暫時撤兵霸上村。

劉邦決定出兵反抗，指派夏侯嬰領軍鎮守函谷關，首遇由英布領軍的項羽第一先鋒軍團。勝後，再遭逢由龍且率領的項羽第二先鋒軍團，此役由主帥劉邦親自領軍應戰。勝後回至宮內，張良深知獲勝主因在於項羽的主力軍不在先鋒軍團之中，建議還是先撤軍出咸陽，以觀後效。

（若是決定暫時撤兵霸上村，則導致夏侯嬰不滿，逕自行出兵至函谷關迎戰項羽第一先鋒軍團。勝後再遇第二先鋒軍團，由劉邦領軍支援…）

大軍退守霸上村之後，張良突遇舊識項伯造訪，告知項羽即將發動總攻擊。張良急忙轉告此事給劉邦，分析實力委實不若項羽，當以和談方式解決，遂請項伯轉達劉邦此意，得項伯允諾將會禀告項羽，唯請劉邦能親自前往鴻門村親口告訴項羽，方能消弭雙方敵意。隔日，劉邦帶領張良、樊噲、夏侯嬰和紀信等人，出發前往鴻門村面見項羽，其餘諸將領則留守霸上。

劉邦抵達項羽所設鴻門之宴後，項羽道是接獲曹無傷密報，否則他也不會急著趕來此地…。宴會氣氛極其吊詭，范增對著項羽頻施眼色，暗示下手刺殺劉邦，但只見項羽談笑自若，視而不見…。范增接著召來項莊舞劍助興，項伯視出其中端倪，乃起身與之對招，化解凝重氣氛。樊噲於這時闖入宴廳，直言不諱指陳項羽誤信人言，意欲刺殺沛公…。劉邦藉言內急暫離宴會，張良隨後跟至，自行將一干禮物帶入贈予項羽及亞父，並催促劉邦速與樊噲等人離去。

離開鴻門村後，沿途盡是項羽伏下的追兵，劉邦等人奮勇逃至霸上村前，遇有勇士靳歙即時相助，這才安全返抵霸上村。蕭何迎入驚魂甫定的劉邦，劉邦當即召來曹無傷並當場斬殺。

接獲士兵來報，項羽攻下咸陽城，並已殺害投降的子嬰。

不但引軍入咸陽大肆搶奪、殘害子民，還下令火燒咸陽城。未幾，項羽派使通知劉邦速往新豐城，他已決定將勢力重新劃分，並昭告天下。

劉邦來至新豐城宮中，各軍團主帥早已齊聚一堂。項羽隨即公佈天下勢力重新劃分的藍圖：楚懷王改封義帝，遷都江南郴縣；項羽自立為西楚霸王，統有梁國與楚國精華九郡，建都彭城；劉邦封為漢王，定都南鄭，章邯封為雍王，統轄咸陽以西的關中，建都廢丘…。

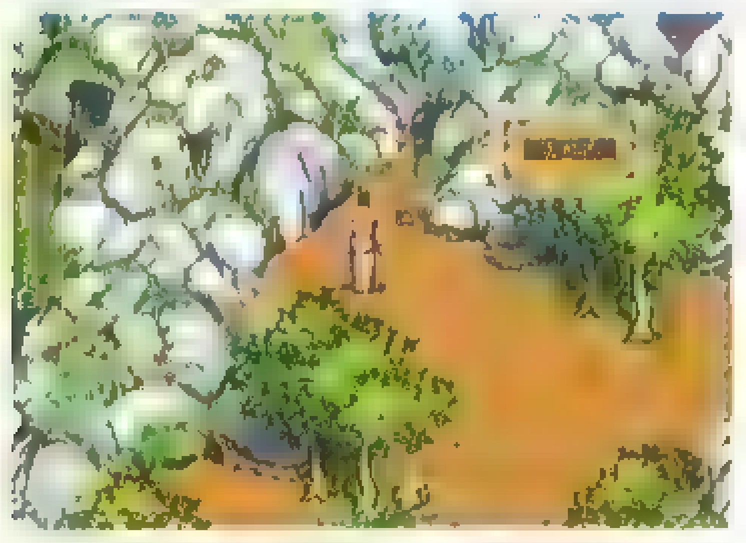
# 第十一章 漢中立王

項羽分封天下，自立為西楚霸王，而將立下入關中大功勞的劉邦分封為漢中王，劉邦是否要接受派令，前往漢中為王呢？

在霸上村中，劉邦對於遭項羽策封為漢王一事忿忿不平，一得將領們撫平激動情緒。仔細衡量實力多有不及，蕭何建議此時育入漢中經營，務求精壯實力，再與項羽爭奪天下。劉邦同意先往漢中發展，並立蕭何為丞相，張良則回韓王處，待輔弼有成再回漢中。

先至藍田城稍事準備，往南經過隘口遭遇盜匪數批，且隘口在通過之後會立即封閉。途中發現有強南洞及正旬洞，洞內可尋得寶物及藥材：

| | |
|---|---|
| 強南洞： | 烈燒酒二壺、強弩、弓具、徵兵策、金錢、仙妙丸 |
| 正旬洞： | 投石機、氣透酒二壺、強弩、明動丸、保命丸 |



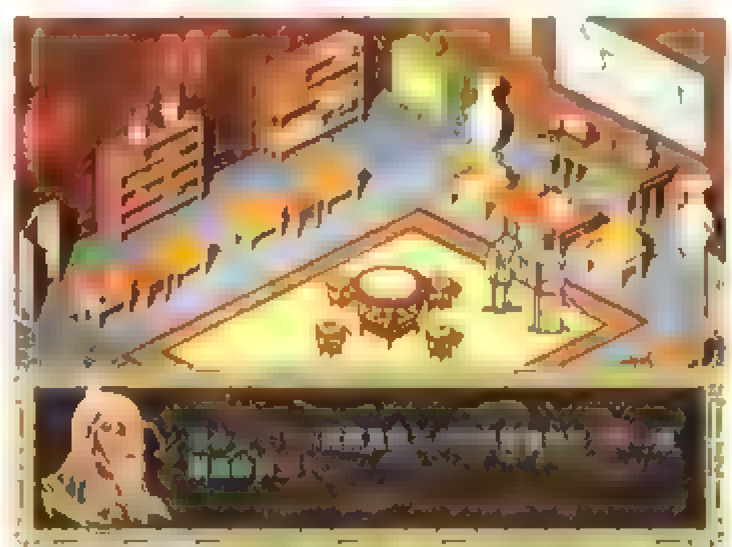
南鄭城乃漢中王之都，是漢中地區最大的城鎮。進入宮內後，劉邦令全軍休養生息。得士兵來報，丞相蕭何突然離開南鄭城…。劉邦斷定其中必有隱情，是以囑咐將領隨他四處探訪。聽聞村姑言道，蕭何突然離開漢王，乃是為了追回韓信，不知其言真否？又聞村婦指出，通往散關前往關中的橋樑，已被范增施以封橋之術，目前無法通行。

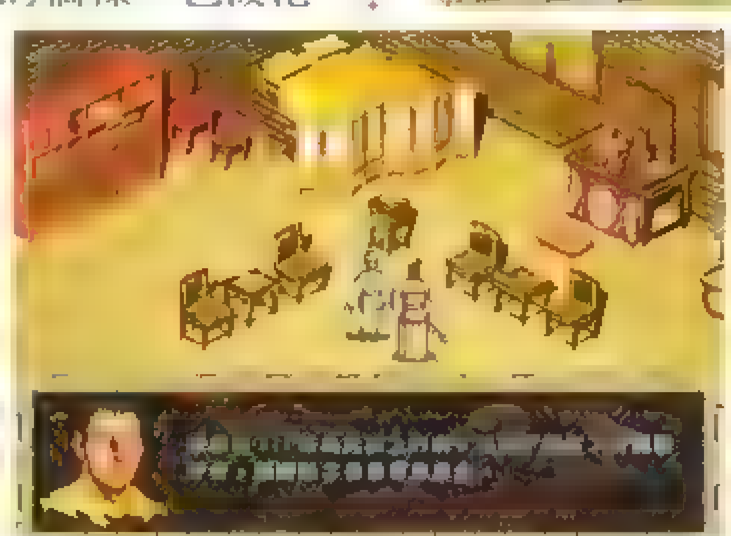
至箕谷村由獵人口中得知通往藍田城的隘口，已被封閉。又從一農夫口中得知蕭何已往上邽村而去。來至上邽村遇有村民販售花材，白芷花二株、串心草三株、清蓓花二株，共需25000金。又聞村婦說道，配藥師已來至漢中，此行據說是為了青眞蛙而來。穿過貴樂洞後可至漢陽村，洞內有：回魂丸三顆、米糧、戰車、甕底酒二壺，另可抓獲紅蝙蝠和紅蠍。在漢陽村內有一富人秦中，聽說染上怪病，接著前去探視秦中，若能將其麻臉治癒，願以300000金當為報酬。秦中此病需以烏傷酒方可治癒，可找配藥師幫忙配製，藥材為光紫花、櫻蘋花、血黃草、擎天露、綠蜥蜴、灰老鼠、土褐蚣和褐蝙蝠。

接著來至陵江村，往東經過天之水、揚之水可抓獲青眞蛙。在揚之水往右下可抵天武村，往北可達牛診村。在天武村遇樵夫出售花材，清蓓花、黃蒔草各一株，血黃草一株，共計25000金。在牛診村內尋得配藥師，如果藥材足夠便可請他配得烏傷酒。另有村民出售光紫花二株、蒼蔚草一株、櫻蘋花二株，共計19000金。再穿過貴樂洞回到漢陽村，將烏傷酒交予秦中服用，治癒之後除了給予300000金報酬外，尚可將所有剩餘之烏傷酒全部賣掉，一壺可得100000金。秦中接著透露，欲破除范增封橋之術，可找西武老人幫忙，此老住在西武村內。

穿越上邽村旁的上破林之後，即可抵達西武村，並順利尋得西武老人。老人坦言，為了漢王日後發展著想，破除封橋之術須得暫緩。首先要劉邦準備一些藥材，帶到此處給他。所需藥材為：擎天露一壺、妙仙丸一顆、天心果一顆、白芷花三株和串心草四株。

回到南鄭城內村民致贈天心果一顆；老翁致贈擎天露一壺。如果藥材不夠尚可前往各個村落向村民購買。藥材齊備之後，再往西武村一趟，西武老人得到一干藥材後，立即組合並施法破解范增的封橋法術。老人並致贈劉邦凝心膏，此乃治病之藥，謂日後自有用處。劉邦問起蕭何下落，老人笑稱蕭何此刻已回至南鄭城了。





即刻返回南鄭城宮內，果見蕭何已然回宮，劉邦詢及當日何以不告而別，蕭何道是為了追回韓信，不及向劉邦稟明。蕭何言稱，韓信此人策略謀高，文武兼備。漢王若想復出關中、爭霸天下，唯其重用

韓信，當可盡早達成。劉邦接見韓信並經一番晤談，韓信也知無不言，詳細分析項羽的優缺點，劉邦知其韜謀遠慮，當即拜韓信為大將，徐圖東山再起。

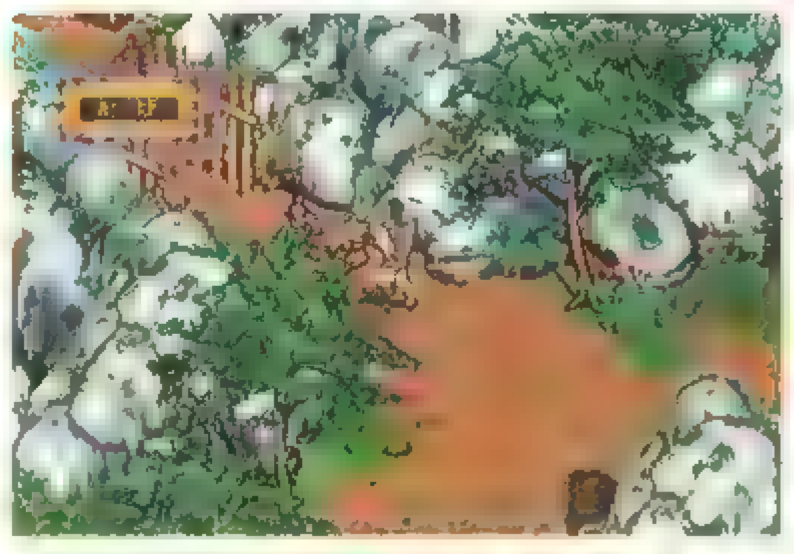
## 第十二章 平定關中

項羽將舊秦勢力分為三處，分封給秦軍降將章邯、司馬欣和董翳。劉邦要如何將這些城池拿下，作為東伐項羽的據點呢？

劉邦大軍於南鄭城宮內商議時勢，韓信見通往散關的橋樑既已打通，提出「明修棧道，暗渡陳倉」之計。劉邦聞言大喜，遂命韓信負責執行計畫，自己則與蕭何留駐南鄭城內，靜候佳音。

韓信領軍至沔陽村內，得樵夫致贈戰鬥丸三顆；於漢陽村內獲一老翁致贈80000金。接著揮軍攻打散關隘口守軍，此時陳倉城守軍嚴備，如若強行攻打，非但不易攻佔，且極可能死傷慘重。韓信大軍先來至列柳村休息，村內聽一老翁告知，於陳倉城下有一秘密山洞，取名為揚窩洞，若穿越此洞可繞過陳倉城。另由書生處得贈回兵策四本、徵兵策四本。





接著穿過陳倉城下方的揚窩洞，遭遇陳倉城後方守軍。由於事出突然，城後守軍措手不及，加上已無正面攻擊的城池防禦，遂輕鬆攻佔陳倉。守軍將領章邯此番中計，已將軍團退至好畤城，準備抵擋漢王大軍，並派急使向司馬欣、董翳求援。韓信大軍在陳倉補給之後，繼續攻向好畤城，章邯不敢戀戰，再將軍團退至廢丘，準備做最後殊死戰。韓信在好畤城內，得一獵人致贈一顆行動丸。

韓信大軍繼續攻打廢丘城，戰勝章邯守軍之後，遭遇司馬欣與董翳援軍，不過，援軍似乎來遲了一步，整個關中之地已落入劉邦手中。

韓信大軍凱旋回歸南鄭城宮內（廢丘城宮內亦可），向劉邦詳細稟明進軍關中情勢。此番未見項羽援軍到來，想必是齊國的叛亂使得項羽分身乏術之故，該當趁此良機，儘速揮軍中原。劉邦盛讚韓信勇猛睿智，當即下令全軍直驅中原。

## 第十三章 整合河南

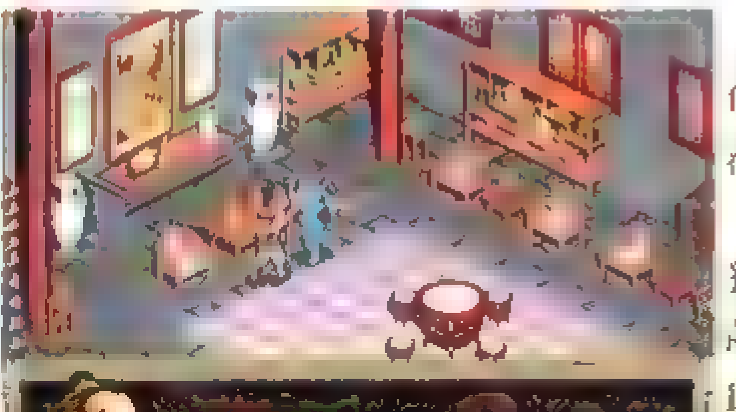
此刻，項羽對於劉邦拿下關中之地，並不是很在意，劉邦要如何把握良機，迅速擴展自己的勢力版圖呢？

韓信領軍來至函谷關口前，仔細向諸將領分析項羽軍團的配置情形，呼籲全軍須得同心協力，奮勇攻佔多座城池。

大軍先行擊敗魏豹攻下新安城，作為東進基地。城內遇村民致贈養齡草 株、櫻蘋花 株、巾心草 株。並聽聞王陵



擁聚龐大兵力雄據南陽，目前已移兵至河南村，對於當前局勢擁有相當的影響力。若想得到王陵協助，須得由其同鄉著手。



來至河南村尋得王陵，韓信談及洛陽守軍不易進攻，得知王陵武力威猛，可協助擊退洛陽城守軍，特來求助於他。王陵因其母身染重病，恐無法分心作戰。韓信將凝心膏贈予王陵醫治母病，王陵為之感激，答應前往洛陽城擊退守軍。成功返回之後，果見王母已然痊癒，得王母諄諄教誨，王陵當即加入漢王行列。

接著攻打洛陽城時，守軍已遭王陵擊退，只剩下申陽所率的士兵。（若無王陵協助，將會遭遇三場戰役。）進入洛陽城宮內，劉邦顯得意氣風發，迭次宣慰將領。得士兵來報，蕭何自關中運來錢糧

已然送達。再報，項羽為求安內，已將楚懷王義帝殺害，以鞏固領導權。張良此時求見，正為義帝被殺而來。他主張應公開譴責項羽罪行，並儘速討伐於他。項羽此舉勢將激起楚國各部族的同仇敵愾，同時也會削弱項羽大軍實力，對劉邦大軍絕對有利。

韓信也贊同張良看法，劉邦乃決定朝項羽的大本營彭城進擊。

張良緊接著安排強化劉邦的形象，號召各地諸侯起而共同譴責項羽。劉邦接著下令發兵拿下滎陽城、平定陽翟城、攻下開封城、再直驅彭城！而張良也隨劉邦大軍一同出征。

大軍攻打滎陽城時，守城將領陳平施以「狂雷電殛」重挫劉邦軍士氣，後因久攻不下，終於敗下陣來。暫避析縣村內得農夫告知，魯陽村內的魏無知與陳平乃同鄉人。趕抵魯陽村尋得魏無知，劉邦即請其協助說服陳平。魏無知表示需要100000金方可說服陳平陣前倒戈，劉邦立即付出謝金（只有一次機會，金錢需先備足）讓他前去辦事。陳平投入陣營後指出，滎陽城的另一名守將項悍無須擔心，倒是得留意開封城的司馬印。司馬印實力雖不是很高，但開封城防禦非常堅固，除非有人進行破壞，陳平建議可找懷縣城的彭越幫忙。盜賊出身的彭越，集結了相當人馬佔領了懷縣，並自立為王。如有彭越協助破壞，攻佔開封城即指日可待。

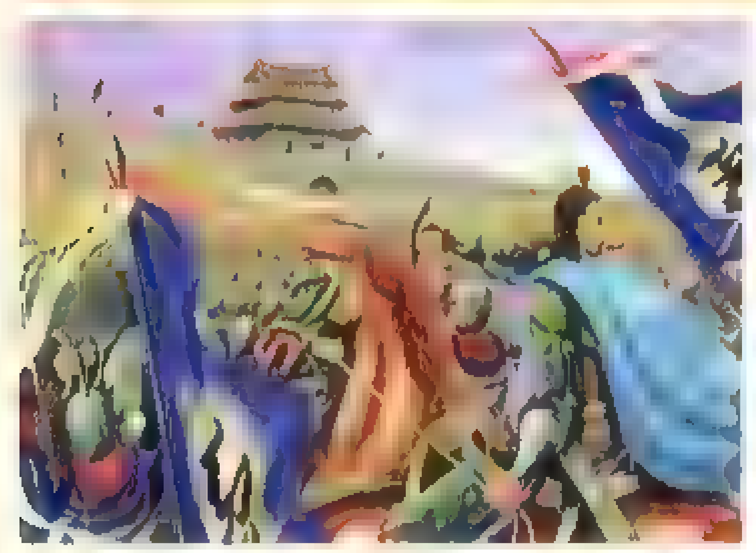
劉邦大軍再次攻打滎陽城，因只剩下項悍守城，輕鬆即可攻下。城內得樵夫致贈青薇花二株、

黃蒔草二株、光紫花二株。繼而攻打陽翟城，城內得獵人致贈一顆戰鬥丸。繞過開封城來至懷縣城內尋得彭越，劉邦主動向彭越提出交易，欲以200000金和300000米糧為代價，敦請彭越協助破壞開封城防禦。但彭越深思過後，決定不幫助漢王，他有自己的打算。懷縣城內一獵人處，得贈暗紅鼠三隻、紅蜈蚣三隻、紅蝙蝠三隻。

儘管開封城防禦固若金湯，但終究要拼他一拼。誰料，戰役中忽得彭越率兵前來協助，這才順利一舉攻佔開封城。到得開封城宮內，韓信建議應當趁勝出擊，直搗項羽的大本營彭城。劉邦欣然接受建言，立即下令揮軍攻向彭城…

# 第十四章 彭城攻防

彭城攻防



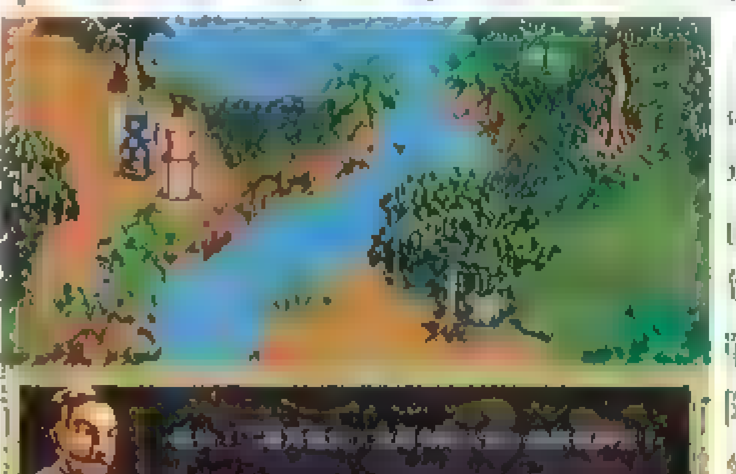
趁著項羽率軍北伐齊地時，劉邦親率大軍誓言拿下彭城。然而，是否會如劉邦想像一般的容易呢？

劉邦在下邑城宮內責令諸將領須得全力奮戰，務須攻佔彭城！下邑委由妻舅呂澤鎮守，其餘將領則悉數隨劉邦出發。韓信建議，在進攻彭城之前，應先掃除沿途效忠項羽的城池。目前顯示效忠項羽的軍團，除卻項羽本部之外，尚有九江王英布、衡山王吳芮、臨江王共敖。此去彭城途中，到處都有項羽軍團的伏兵。

豐邑城守城將領為餘樊君，城內得村民致贈血黃草四株、紫明花四株、照顏草四株。蕭縣城守城將領為吳芮，城內得書生致贈仙妙丸三顆。留縣城守城將領為桓楚，城內得農夫致贈200000米糧。碭縣城守城將領為共敖，城內得樵夫致贈青竹蛇三隻、紅蠍三隻、土褐蚣三隻。

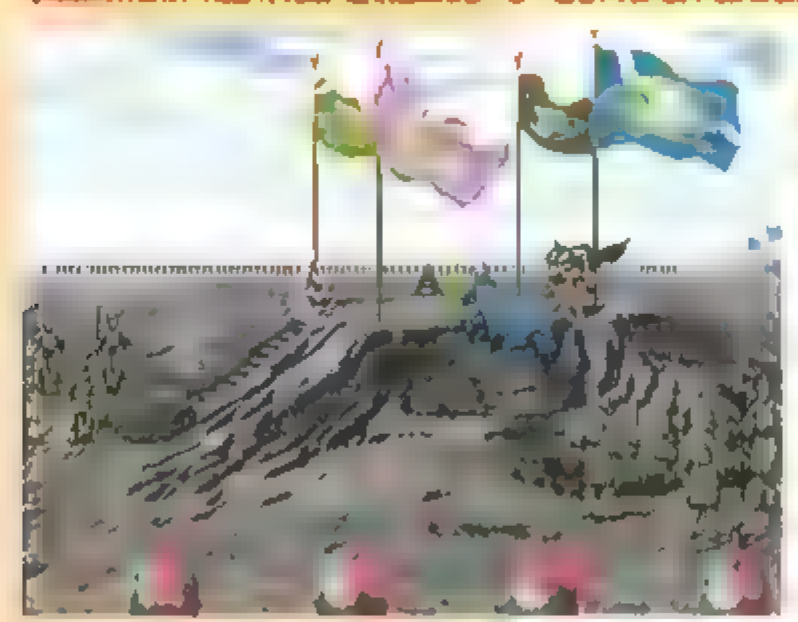
最後進攻彭城，守城將領為范增。得勝後進入彭城宮內，劉邦對於連戰皆捷心感大喜，旋即得士兵報稱，擄獲項羽寵妾虞姬。劉邦原欲留虞姬於身邊，但虞姬不從，只好將其安置妥當，下令軍中不得騷擾。

韓信在眾人一片歡呼聲中，悄悄的領軍至城外鎮守。項羽得知彭城失守後，異常憤怒加上寵妾虞姬遭漢王所擄獲，故而暫時退離伐齊戰場親率所屬騎兵團，轉而火速往彭城而來。韓信雖有先見之明，但項羽軍團亦非泛泛之輩，故意繞過韓信駐守之地，直逼彭城。劉邦於驚慌中領軍出城迎戰項羽，敵對雙方陷入一場纏戰。突然間，一陣雷聲大作、飛沙走石，劉邦竟然脫離了戰場。夏侯嬰建議應當退回下邑，但一路上追兵不斷，使得劉邦疲於奔命。逃至江邊時，追兵突然消失，眼前卻出現龜仙老人，為報當初救命之恩，遂將劉邦渡過江去…。



驚險躲過追殺的劉邦，逃至下邑城附近巧遇張良前來，便一同返回下邑城。回到呂澤家中後，劉邦對於今番吃了敗仗，顯得喪氣至極。後經張良提議，韓信的部隊尚屬完整，諒可阻擋項羽軍追逼，短時間內當不致揮軍到此。當下宜先撤回滎陽城整軍，再匯集將領共商大策

# 第十五章 締結盟友



項羽軍團的實力，單靠劉邦大軍難以擊破。劉邦該如何說服、結合其他軍團的力量，共同對付項羽軍團呢？

於滎陽城宮內得士兵急報，因彭城一役戰敗，使得原先投入漢王陣營的諸侯，紛紛望風倒向，改投楚軍陣營。不但魏、趙均已倒戈，即連關中的塞王司馬欣和翟王董翳也已流亡投入楚軍行列。士兵再報，劉邦妻子呂雉、其父劉太公在與劉邦會合前，於途中遭楚軍所擒成為人質。

張良評估當前局勢，有能力協助劉邦對抗項羽者有三人。一為九江王英布、二為游擊王彭越、三為韓信將軍。想要說服英布並非易事，需由民間著手；彭越則需劉邦親自前往結盟；而韓信則可令其先往北發展，事不宜遲，劉邦當即下令韓信領軍北上，自己則著手進行結盟之事。

劉邦決定先往民間探訪，在滎陽城內得遇書生，若有「鎮法令」便可換得戰鬥丸四顆。進入開封城後，可於城內遇見配藥師，並遇獵人願以四顆行動丸換取擊天鑼。聽聞村民說道，住在陳留城的隨何是一位不簡單的說客。

趕抵陳留城尋過隨何，央請他協助說服英布加入漢王行列，得隨何一口答應盡力而為。於城內另得書生致贈仙妙丸四顆。

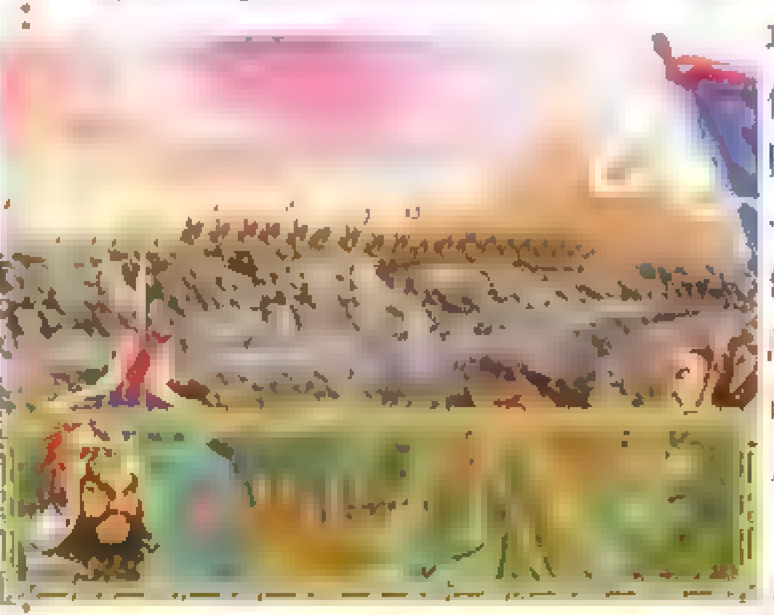
來至懷縣城內尋得彭越，他對劉邦來意甚為清楚，一口答應會出兵協助漢王。張良見彭越爽快應允，且隨何已往九江前去，提議可先回滎陽城等待隨何的消息。這一頭，抵達九江的隨何順利晉見英布，鼓其如簧之舌，終於說動英布即起正式起兵投入漢王陣營，準備和楚軍展開對決。

回到滎陽城宮內，立得士兵來報，隨何已順利抵達九江，事情皆已辦妥，就靜待機會來臨。這時，蕭何自關中運送的補給也已送達。張良鑑於天下勢力已逐漸統一，目前只剩下魏王魏豹、趙王趙歇、齊王田廣尚具威脅，既得英布與彭越的協助，那麼就該命韓信往北進擊了。劉邦下令過後，得知韓信任命新投入的蒯徹為軍師，決定對魏豹展開總攻擊。

韓信接戰魏豹獲勝，消息很快傳回滎陽。另一方面，項羽得知英布背叛之後，指派龍且率軍討伐英布，英布戰敗後已經流亡之後，項羽大軍已將滎陽城團團圍住，劉邦大軍已無法出城…敵軍已殺入城內，劉邦命樊噲領兵至宮外迎戰共敵…樊噲傳回捷報之後，得知彭越已攻佔睢陽，而韓信目前正與趙國陳餘展開對戰…稍後傳回韓信捷報，而趙國智將李左車於戰後已加入韓信陣營。不久，流亡在外的英布求見，劉邦允他請求，分撥兵馬讓他前往成皋發展。

楚軍再度來犯，劉邦再派樊噲迎戰鍾離昧…樊噲再傳捷報之際，獲知韓信也已率兵抵達齊國邊境發動攻擊，而彭越則已順利攻下了外黃城。後經陳平建言，項羽之所以能有今日，范增確實佔有極重要地位。若能設法派人煽動范增與項羽的關係，則項家軍實力必然大打折扣。最適合人選非陳平不可，劉邦乃命陳平前去辦理。未幾，韓信已和齊王田廣交戰，再度傳回捷報…陳平不辱使命離間成功，范增離開項羽陣營不久，不幸病故於返鄉途中。

接著，項羽親自領軍前來，要求劉邦親自對戰！陳平建議項羽軍糧草不足，劉邦可暫且不予理會。不久，項羽再度陣前喊話，要求劉邦出面對話，劉邦倒想聽聽項羽說些什麼…兩軍人馬隔岸對峙，



項羽要求劉邦與他決一死戰，否則即烹殺劉太公…項羽終因禁不住劉邦一陣譏誚，陡然發出暗箭射中劉邦，劉邦負傷暫且退下，經過急救已無大礙。

劉邦回返宮中得知，項羽派遣龍且率軍援助齊王田廣，雙方展開對戰…韓信成功擊殺龍且，並提出封任齊王要求，劉邦是否要答應韓信的要求呢？

劉邦感念韓信勞苦功高，遂如其願封為齊王，之後得知項羽派武涉說服韓信投入項羽陣營，但遭韓信斷然拒絕。（若是拒絕韓信要求，不封齊王，項羽派武涉說服韓信加入時，韓信會倒戈相向，隨後並與項羽聯合大軍攻打劉邦。韓信加上項羽可謂天下無敵，這會令劉邦軍大敗虧輸。要是劉邦能夠

獲勝，韓信則會陣前求饒，重返劉邦陣營。）

隨後陸賈有感兩軍長期對峙，終非良策。他自願出使說服項羽，讓雙方都同意暫且退兵，為天下蒼生而維持永久和平。陸賈得到劉邦允諾之後，終也不負所望說服項羽，不但將呂氏及劉太公釋回，並已開始撤退軍隊。劉邦本欲遵守約定下令撤軍，但遭張良與陳平制止。此時正是斬草除根的好良機，如若縱虎歸山，只怕後患無窮。大丈夫建立江山大業不拘小節，若因謹守約定而頓失良機，恐非社稷、百姓之福。劉邦經此一說，當即改變心意，預備全力追擊項羽大軍。

## 第十六章 天命霸主

終於到了最後的一刻，統江山大業，完全操之於劉邦手裡……。

劉邦在滎陽宮內立定決心，當即親率全軍出發襲擊項羽軍團。張良認為尚須有點動作，以確保諸侯能出兵協助。

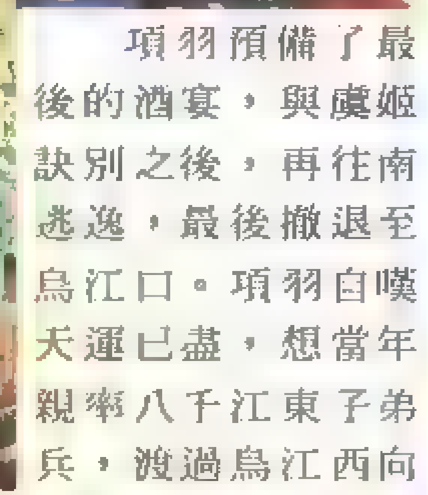
目前楚軍已是強弩之末，但劉邦從未表示要與諸侯平分疆土，若能表明心跡，相信必然不乏援兵。張良獻策，宜將睢陽以北至穀城等梁國疆土，全數封贈彭越；陳縣以東到大海之地，及韓國原有疆土則封贈韓信；而九江地區則悉數封贈淮南王英布。

劉邦如是下令之後，得報項羽軍隊為了火速退回彭城，特遣一支敢死隊，並由項羽親自領軍前往阻擾劉邦的追兵，如今其餘部隊已然全數安返彭城。事不宜遲，張良催促立即往彭城進攻，而蕭何此時亦將關中糧草、士兵帶到。大戰就要開始，劉邦行前下令諸將領須有必死決心，全軍出發！

大軍開至城門首遇項羽親率的敢死隊，劉邦大軍此刻兵強、馬壯、糧足，輕易擊退項羽軍團，大軍隨即直驅彭城。

彭城守軍將領得知楚霸王項羽落敗，士氣已然大降，攻破守城將領之後，落敗的項羽軍團也已適時趕返彭城，所謂困獸之鬥，項羽這一戰可是卯足了勁，戰役中頻頻施展「無想轉生」法術，導致劉邦陣營士兵大量失血…。危急之際，劉邦大軍出現了援兵，乃是韓信率軍適時趕抵彭城…。

項羽敗戰後，楚軍退至垓下。由於兵員失血甚鉅，加上糧草嚴重短缺，軍團已無力再戰，只好退守營壘。劉邦大軍將項羽軍團重重包圍，四面楚歌聲起，使得項家軍原本所剩無多的兵士，紛紛投降於漢王軍下。



項羽預備了最後的酒宴，與虞姬訣別之後，再往南逃逸，最後撤退至烏江口。項羽自嘆天運已盡，想當年親率八千江東子弟兵，渡過烏江西向爭霸，詎料如今卻無一人生還，何來顏面見江東父老，豈不慚愧哉？

西楚霸王項羽在烏江自刎之時，也正是漢高祖劉邦登基之日。

< 完 >

攻略秘笈 Solution

★織田信長傳★

英傑傳系列

# 織田信長傳

中文版

## 戰國法典（上）

／APOLLO

(1)由於消滅敵人的最後一擊，與普通攻擊所能獲得的經驗值差很多，所以這種好的差事，最好保留給重要的武將，如：織田信長、柴田勝家、羽柴秀吉等人來做，如此一來，他們才能夠儘快的升級，並協助我軍渡過重重難關。

(2)記得別讓我方的部隊，在戰鬥時有落單的情況，以免輕易的被擊潰。相反的，在對付敵軍時，則要掌握各個擊破的原則，不要太貪心，每個都想攻擊，卻留下一堆致命的炸彈。

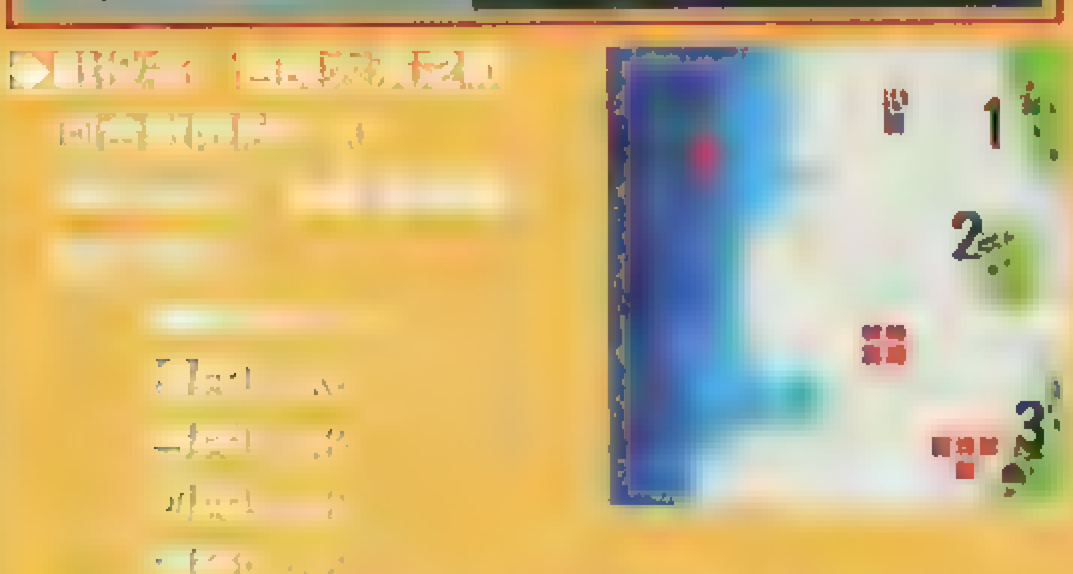
(3)遊戲中的鐵匠（工匠）不像「英傑傳3毛利元就」一般，擁有無限的體力，所以每一關裡他能加強的武具很有限，正因爲如此，故一定得謹慎的使用，最好是先針對一些重要武將的配備來改善。

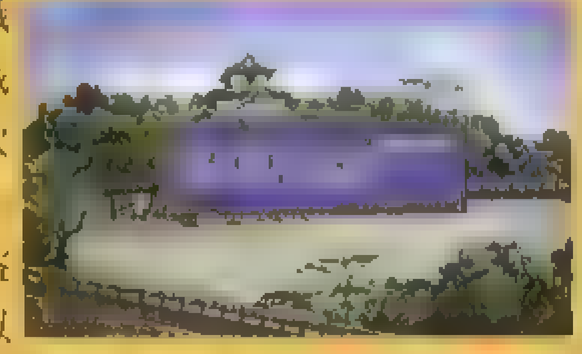
4)想加快對話的速度，除了在基本設定內可以調整外，亦可在對話時，一直按著Enter鍵不放。

5)從5～25級中，武將們每升5級，就會學會某些得意技或特性，而到底是那些得意技與特性呢？除了因人而異外，其還取決於當時武將們所使用的武器，例如：當織田信長裝備洋槍升級時所獲得的得意技爲「速射」，換成裝備大刀而升級時，則會獲得「飛舞大刀」，所以當你快要升到5的倍數的級數時，請好好選擇武將們要裝備的武器。

6)在織田信長傳裡，有一些武將，如：前田利家、森長可、蜂須賀正勝…等都是屬於會中途離開陣營的，而蜂屋賴隆、蒲生氏鄉、瀧川一益、筒井順慶、細川藤孝等則是屬於一加入陣營，就不會再離開的，所以如果想每一關都能過得輕鬆，最好就是將訓練重心擺在那些永遠不會脫離的武將身上。

## 第1章 少爺初上陣

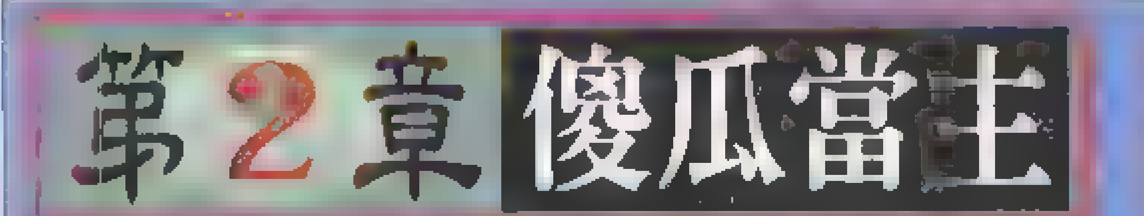




【重點提示】這是織田信長個人的第一場戰役，也是本遊戲的初次戰爭，難度不算高。在主營的左方有兩個伏兵，準備攻佔主營，所以開始不要讓我方隊伍離主營太遠（也可以靜待在原地，以守株待兔的方式，等敵軍上門送死）。

在攻擊敵人時，要記得不要讓他們還有苟延殘喘的機會，在同一回合內，大家都儘量只對某幾個敵軍做攻擊，以徹底消滅他們，而不會留下一堆生命力不到一半、甚至只剩下幾的敵軍。因爲雖然他們的生命力很低，但其攻擊火力並未因此衰減，故對敵人仁慈，只會徒然增加我方的損失而已。

## 第2章 傻瓜當主



【重點提示】在本關中，敵人有軍隊埋伏在城鎮外，當我方的隊伍一過河，他們就會忽地竄出，所以比較好的方式是，讓不受我方控制的織田信光先衝到對岸去，等敵人伏軍現身後，再讓我方的大批人馬殺過去。不過，之前用來引誘敵軍的織田信光，會因爲沒有後援，而提前離開戰場，所以要有心理準備。

【重點提示】這是在打完萱津之戰後，會在海部郡發生的暴亂，你如果選擇了不鎮壓，就不會有此關，而會直接跳到下一個章節「政秀死諫」。本關可說是玩到目前，難度最低的一關，只要掌握之前所述的幾個大原則，一定能輕鬆過關。

## 第 章 政秀死諫

過關寶物：金600、革張楯

【　　】由於友人的被殺，使得信長找到了攻伐清洲城的藉口，在這一關裡，敵人是在城中以逸待勞，所以他們的防禦度會較高。不過，如果我方用一點小技巧，將隊伍分成二大隊，分別包圍在兩個城門的前方，故意留下一個門洞，即可輕鬆的將敵人引誘出來，而一個個把他們剷除。

雖然本關的勝利條件，是擊退信田信友，不過事實上，他是躲在最裡頭的敵方本營中，所以要打到他，大概也只有先將其它的小兵消滅才有辦法。

## 第 章 悲風長良川

【　　】為了援救被兒子背叛的齊藤道三，信長不顧安危的前往了長良川，在這關中，因為由齊藤義龍率領的敵軍數量，實在太龐大了，所以要讓道三全身而退是不可能的，故只要將信長那夥人的性命顧好，就可以了。

可行的對策，是讓信長守著本營，而其他部隊退到東南方的遠離處，以游擊的方式，將陸續前來的敵軍一一殲滅。當然你也可以採行第一個勝利條件，只不過這樣做，會少了許多賺經驗值的機會。

## 第 章 賢兄愚弟

【　　】敵人的進攻模式，主要是分成兩隊，一隊上、另隊下分別包圍我軍，對應的方法，是等他們到了我方可攻擊的範圍內後，就先派信長深入敵區，讓敵軍的炮火重心對著信長，而其他部隊再伺機於外圍將敵人剿滅。

# 第6章 統一尾張

◆戰役名：浮野之戰

回合數限制：30

勝利條件：一、織田信賢撤退 二、佔領岩倉城

敵方隊伍：

織田信賢Lv10弓兵

弓騎兵Lv9x5

槍騎兵Lv9x7

刀兵Lv9x3

敵方援軍：

齋藤義龍Lv10槍騎兵

織田信行Lv9刀兵

弓騎兵Lv9x6

弓兵Lv9x3

槍兵Lv9x3

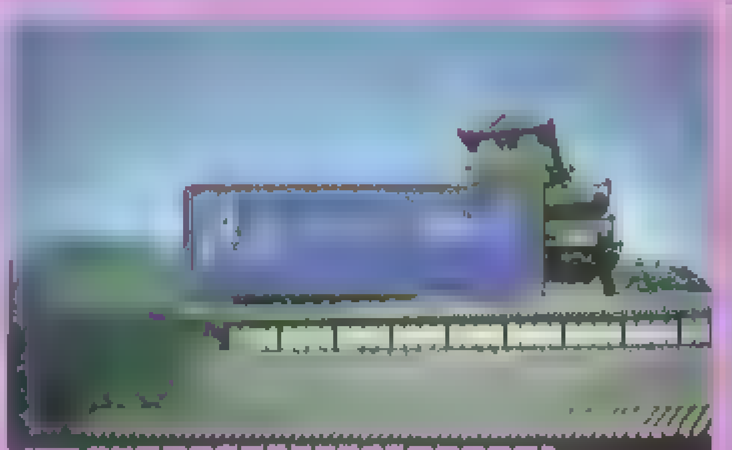
刀騎兵Lv9x3

取得寶物：[illegible]

過關寶物：金500、金800（不殺死信行）

【重點提示】當「稻生之戰」打完後，會有個選擇要你決定，看是否要處死自己的弟弟信行，還是任由他去。如果你選的是不殺死他，那在本關中，他將會趁你越河準備攻佔岩倉城時，突然帶著人馬出現於主營附近，準備與敵人聯合攻打你，使你腹背受敵。所以在本關選擇上陣武將前，你可以先留2、3個不是很強的將領於本營內，待信行一行人出現後，你再派個一線的武將回頭支援，應該就可以輕鬆的對付他們。

因為信行等人並不是很強，所以筆者建議，在之前做決擇時不要急著殺信行，這樣一來，不但可以多賺經驗值，過關的獎金也會多一點。



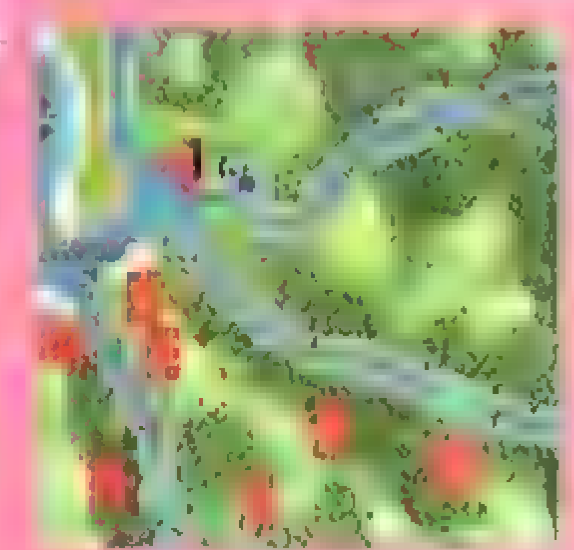
# 第7章 乾坤一擲

◆戰役名：[illegible]

回合數限制：30

勝利條件：[illegible]

[illegible]



【重點提示】當今川義元前來攻擊時，如果選擇「出去迎戰」，就會進入本關。雖然本戰役不是信長初試啼聲之作，但確是他始為人知的第一場重大戰役。

準備上京問鼎霸主的今川，在這場戰爭裡，帶了多如牛毛的部隊前來攻打，因此在30回合內，想將他們全部消滅是不太可能的，所幸今川不太聰明，沒有躲在後方，而讓自己混在軍隊中，故只要我方能穩紮穩打的順利過河，應該可以輕易的獲勝。而在主營附近，有一座鳴海城亦是在敵人的掌控之中，最好在一開始就先將它佔領，以免它會不斷出現敵軍干擾我大後方。

◆戰役名：[illegible]

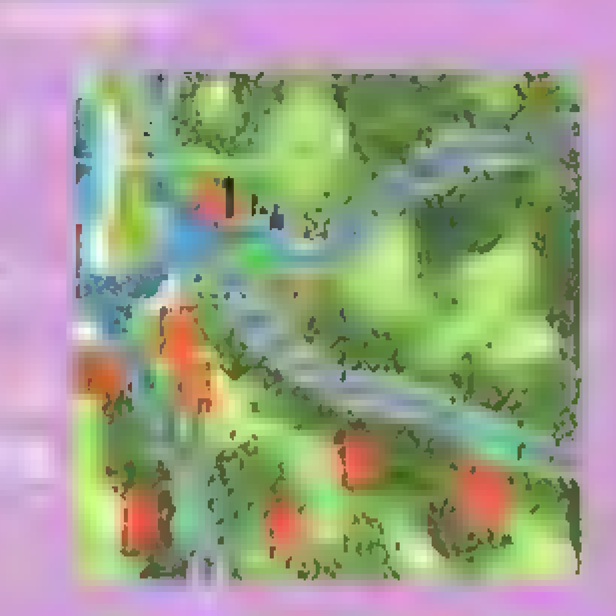
[illegible]

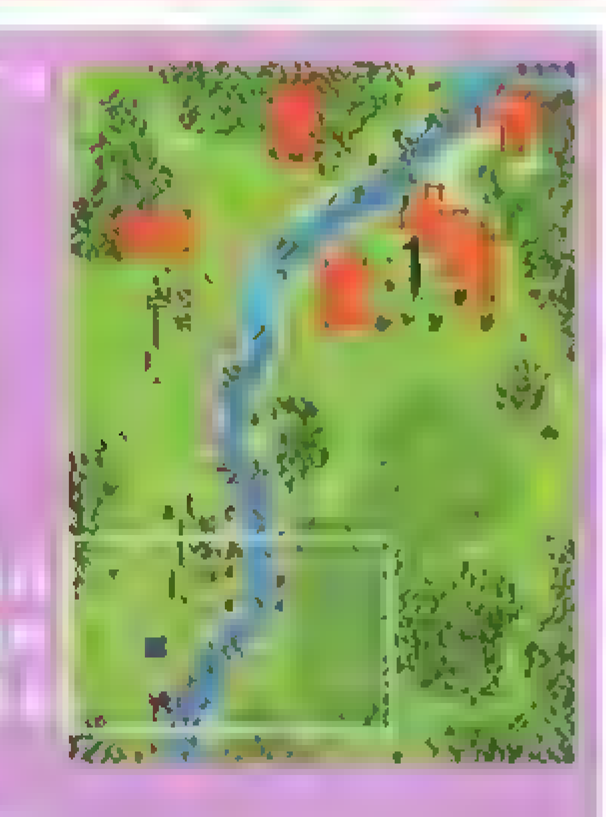
【重點提示】除了選擇「固守清洲城」會進入本關之外，如果你在城外限定的回合中，不能順利達到勝利目標，也會進入到守城戰（但難度稍微變高）。故假若你是一位練功狂，則可以故意在「桶狹間之戰」落敗，以滿足你嗜殺的本性。

因為即使你不出城，敵軍也會在第四回合就開始進攻，所以你可利用四回合的時間，先讓信長與柴田，分別站在城內3個馬柵欄中的下方以及上方的

缺口卡位，來個以逸待勞。至於其他人，則可躲在信長的上方、馬柵欄的後面，不定時的出來放冷箭。此外還有一點要注意的是，弓箭手的武器能穿越城牆，所以我方的部隊絕對不要緊臨城牆而立，至少要保留一格的距離

## 第8章 岳父的遺產

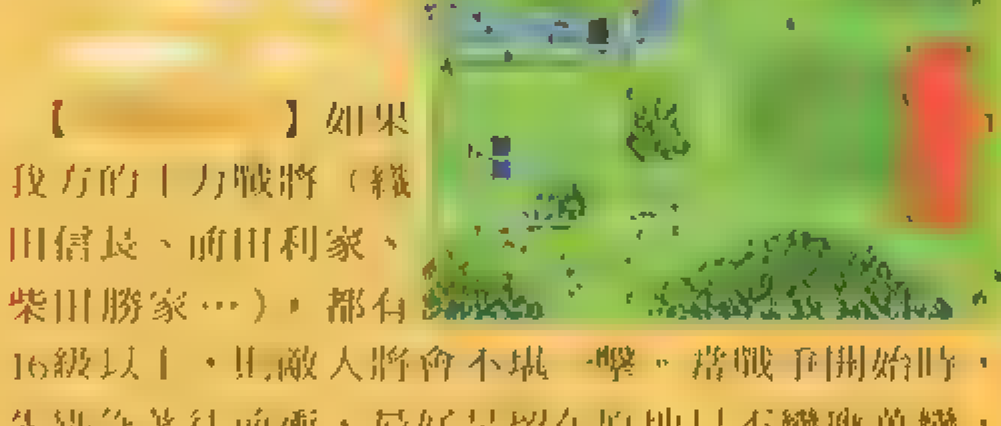




【重點提示】爲了阻擾我方進攻美濃，武田信玄特意派了職業軍人假扮成農民，在我軍後方搗亂。你如果選擇前往「鎮壓」就會進入本關，若選「不去鎮壓」，就會直接到下一關「稻葉山城攻擊戰」。所以本關的設立，純粹是用來練功與增加財富的，在織田信長傳裡，這種性質的關卡，後面還會出現許多，它們除了可以用來加強實力外，亦有個相同的特性，就是難度普遍都不高。

【重點提示】強弩之末的齊藤，整體的戰力相當弱，雖然倒戈到我方的稻葉一鐵等人並不算強，不過本關仍可輕鬆通過。對於新加入的部下，如：木下藤吉郎、蜂須賀正勝等，要盡量訓練他們，因爲在未來的戰爭中，他們是我方不可或缺的主力戰隊。

## 第9章 虎視眈眈



【　　】如果我方的主力戰將（織田信長、前田利家、柴田勝家…），都有16級以上，其敵人將會不堪一擊。當戰爭開始時，先別急著往前衝，最好是留在原地以不變應萬變，接著再配合我方槍騎兵、槍兵的二、三重刺殺，一次次瓦解敵方的攻勢。此外，還有一點需注意的是，在第八回合時，戰場左上方會有敵人的援軍出現。

## 第10章 天下布武

◆[illegible]

回合數限制 40

勝利條件：敵人全部滅亡

敵方陣伍：[illegible]

戰場寶物：金500、中校復藥、小校復藥

[illegible]名品太刀、名品指物（4與5都是在打敗山賊的頭目後就可獲得）

【重點提示】準備上京搶奪將軍之位的足利義昭，打算利用新興勢力尾張織田的力量，與此同時，信長也樂意有個正大光明的上京藉口，於是兩方人馬就在各取所需的情形下，組成了隨即可破的聯盟關係。為了避免義昭前來信長居城的途中遭遇不測，故我方早先一步就開始準備消滅山賊。

山賊的特點就是速度快，加上本關的戰場地形，大多都是山賊擅長的深山叢林，故要小心對方擅於使出落石的得意技。因為山賊的所在位置與我方主營很接近，所以在安排武將上陣的位置時，儘量先安排在主營的後方，以免第一回合就被對方打的鼻青臉腫。

【　　】原本想與觀音山的六角義賢結盟，沒想到卻碰了一鼻子灰，沒辦法的信長，只好與六角兵戎相見了。敵人的兵力並不強，不過由於兩軍是隔著溪流方的，再加上渡河needs花掉較多的行動力，故可以先讓我方臨界溪流而立，待下一回合再一舉衝過溪水與其一絕高下，千萬不要未經思考就一股勁的向前衝，造成我方卡在河流處，被敵人打好玩的。

另外主營的防護，也是本關作戰的重點工作之一。隨時攔截有過溪跡象的敵兵，免得前方大獲全勝，家裡卻被人掏空了。

# 第11章 霸王上京

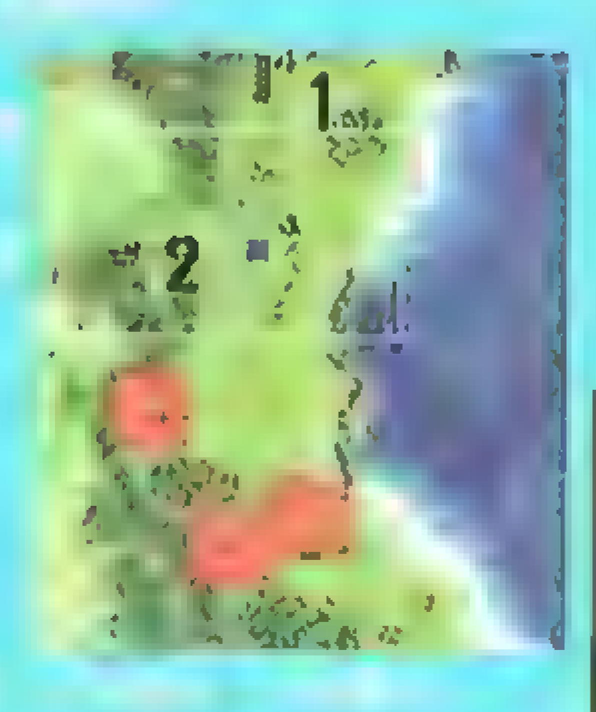
【　　】在「進攻六角」戰役中取得勝利後，隨著劇情的發展，將有兩個選擇題要你決定。首先是是否「準備討伐三好」，還是「讓足利義昭作將軍」，如果選擇了後者，就會直接跳到第十一章「從越前撤退」，若選了前者，則接著又要決定願不願意消滅山賊，本關是以選擇「消滅山賊」為前題。

當戰役開始時，出現的敵人並不多，但到了第五、七、九這三個回合時，在村子附近，又會分別補充一次的後備兵，故我方決不能輕易鬆懈。

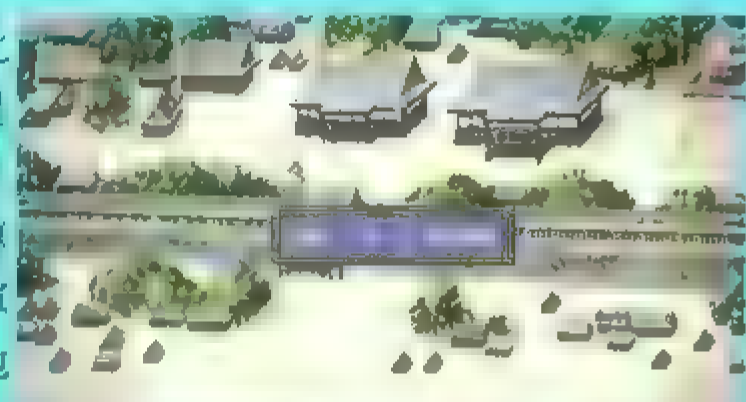
【　　】敵方有騎兵隊埋伏在西北部高山與中央山脈的東側，分別都有四支隊伍躲藏著，此外

在三好政康附近，更埋伏了五個洋槍大將，故最好先派一個前哨兵引出伏兵，以免落入陷阱。再者在中央山脈附近的敵軍的主要目標，皆是指向於主營，所以在他們一出現後，就得馬上讓一組人馬，從左方繞到右方，並繼續向前行軍進橫阻在他們之前，以擋住突如其來的攻勢。

# 第12章 平定伊勢

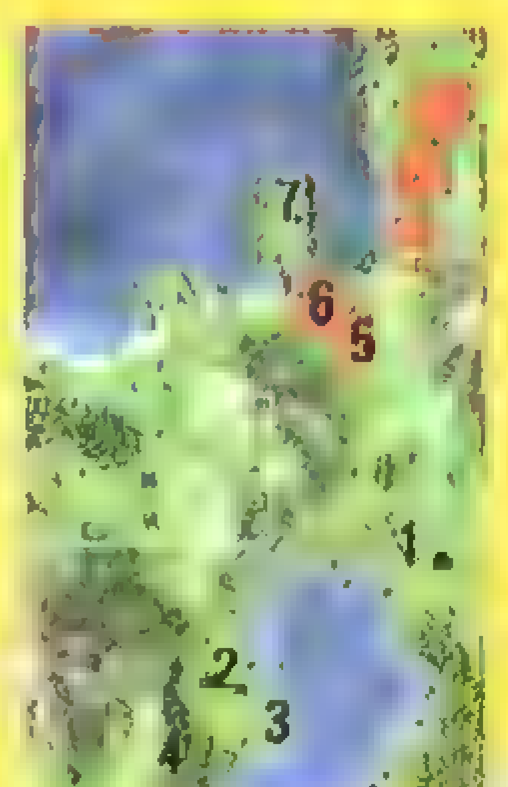



【重點提示】本關只要多利用二、三重刺殺及全補給、大補給等一次影響多人的得意技，應該就可以輕易過關。



其中比較特別的，是此關中會有一個槍大將，專門用來運送軍糧，只要在他們到達北田具教面前時將其打敗，即能獲得額外的寶物，且北田具教也會提早投降。

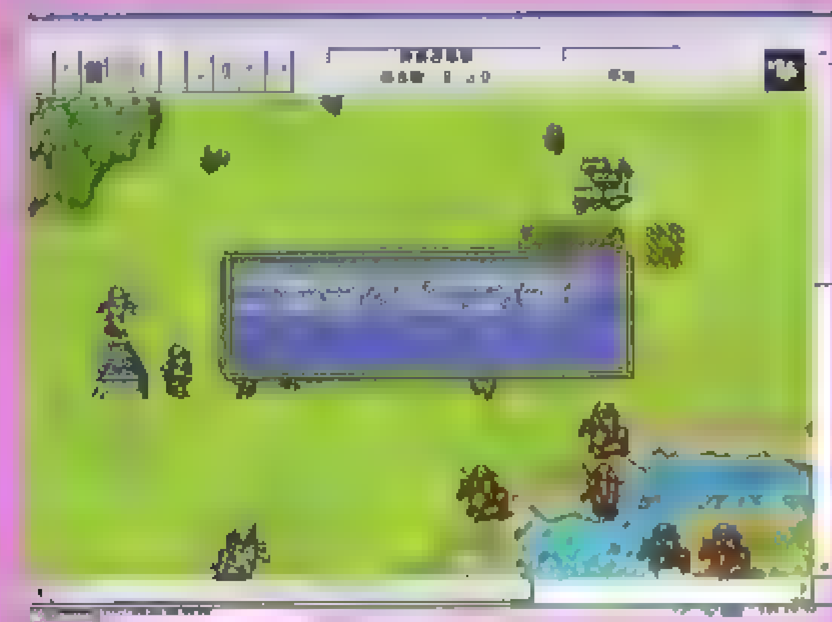
# 第13章 從越前撤退




【[illegible]】當打到左上角的敵人部隊時，敵方的援軍淺井長政與六角義賢，就會紛然從上營附近冒出，所以較理想的方法是，在一開始就讓幾支部隊，負責守住主營，不然很可能會回防不及，導至後方淪陷，而守軍部份，也最好是選一些機動力不高的隊伍，如此當我方在後期開始撤退時，才不會造成全軍皆沒。

此外，由於右上方會不斷補充敵軍，故想要達成第二個勝利條件，將他們全部殲滅，根本是不可能的任務，但基於經驗值獲取的考量及讓往後過關更順利，所以筆者建議能撐多久就撐多久，直到我方只剩下老弱殘兵無法再戰為止。在撤退的過程裡，一方面要讓一些人（即使是等級很低的也行）位於主營附近拖住敵人大軍，另方面則讓信長快速往戰場左下方的村子前進。

# 第14章 風林火山

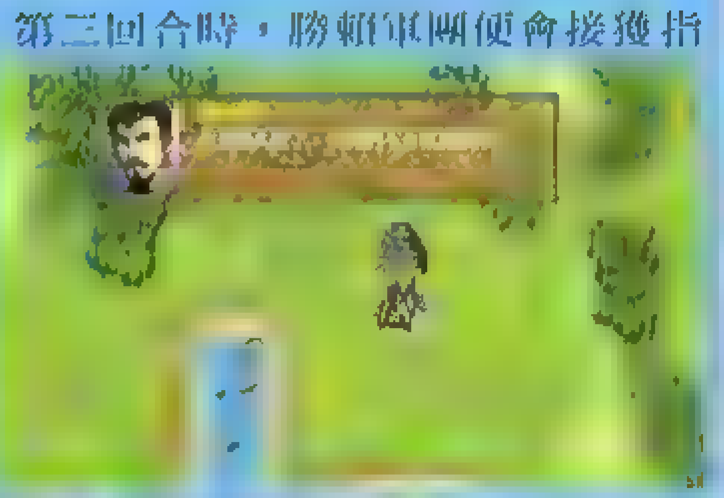


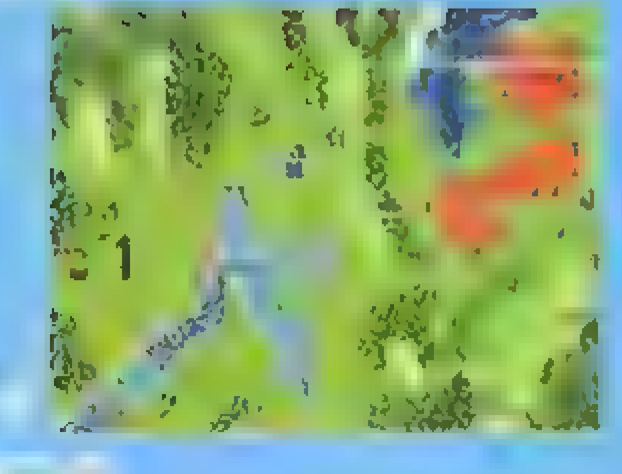
雖然敵人擁有號稱最強大的騎兵軍團，但老實說，他們的AI蠻低的，很少會用得意技，且騎兵的攻擊區間又不大，所以即使有一大籮筐的士兵往我方衝來，但真正能對我軍施展攻擊的卻只有第一線的寥寥數位，故只要我方多用一些二、三重刺殺，一次將後方的軍隊也乘勢解決了，要獲勝應該很容易。如果還是不幸輸了，則將進入第十五章「龍虎相爭」。

【作戰提示】收到義昭密函的武田，決定上京討伐信長，以達成身為將軍或副將軍的美夢。

# 第15章 龍虎相爭

【 】第三回合時，勝賴軍團便會接獲指示，開始從主營右側的山谷開始攻擊，而三好長逸等人則在第四回合時，會到達戰場左下角的村落，如果不去招惹他，他們便會靜觀其變到武田主力軍正式與我方交鋒時，才會伺機從後方夾攻我軍。不論勝賴等前鋒軍仗打的如何，由信玄親自率領的主力軍都將在第十回合時，開始朝向京都邁進。由於敵人都將不請自來，因而我軍可以採取按兵不動的策略，從容的對抗敵軍。






下期待續

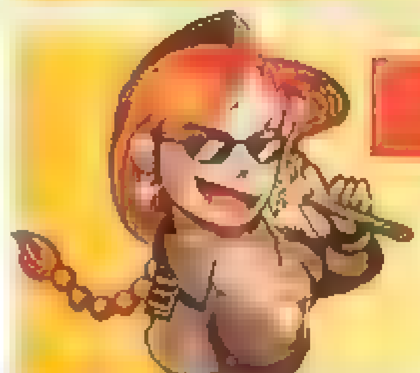
國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週

經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

**超級上將**
軍餉1200元
另贈雜誌一期

**戰鬥營長**
軍餉 900 元
另贈雜誌一期



**愛情少尉**
軍餉 700 元
另贈雜誌一期

## 吞食天地IV～楚漢の光輝　孤軍奮鬥

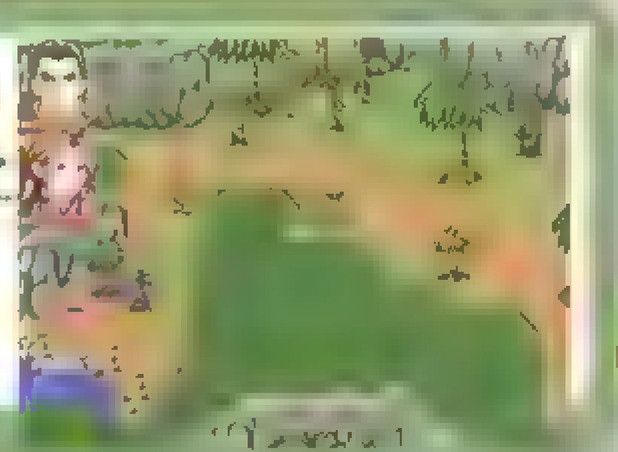
在遊戲中打min啓動秘技功能後，按“+”：武將等級 +1，黃金米糧各加上萬。

啓動密技功能後，在戰場上：

| | |
|---|---|
| 按“a” | ：所有已移動的部隊可以再移動 |
| 按“i” | ：魔法值全滿 |
| 按“m” | ：裝備全滿 |
| 按“q” | ：強制離開遊戲 |
| 按“w” | ：該場戰鬥我方強制獲勝 |
| 按“k” | ：敵人帶兵量剩一 |
| 按“t” | ：戰場上敵人武將剩一個 |
| 按“d” | ：我方戰力大幅減損 |

## 幻想奇俠傳　生命回復

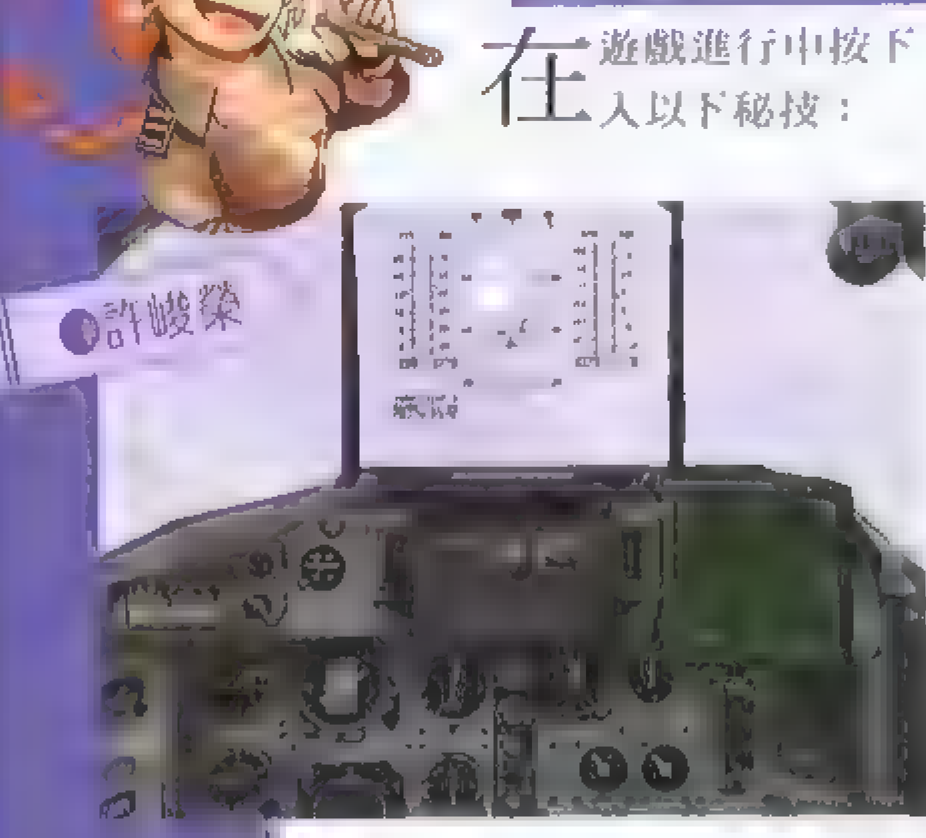
當主角生命值快完時，按"Q"可補血。



陳宇勺

## Mig-29支點式戰機　紙飛機

在遊戲進行中按下「T」鍵後進入通訊對話模式，接著就可鍵入以下秘技：



許峻榮

you got what i need = 無限彈藥
food goes here = 彈藥重新裝填
big gulp = 補給燃料
youre here forever = 無敵
damn that corner = 不會墜機
chiliburger = 修復戰機
spindive = 不會被打中
upside down = 自動駕駛
(Auto level fly upside down)
paperairplane =變成紙飛機

註：這些秘技也可使用於F-16全方位戰隼

## 奪艷殺手　[illegible]的比賽

choperview =改變地圖的顯示視角
fulofit =比賽中有無限的nitro
tagkiller =當對手超越你時，對手會被傳回起跑點
notimelim =在arcade模式中取消檢查點的限制

## 星際大戰：同盟鐵翼　打不壞的「鐵翼」

●陳鍾毓

在遊戲中鍵入IMACHEATER啓動cheat模式，再輸入下列字串：

EWOKSRULE=無敵

MASTERYODA=彈藥無限

KILLMENOW=自殺

THETASTEOFVICTORY=立即贏得此關

HYPERMETTO##=跳關，##是指定跳至第幾關

## 全民開打2100　開打囉！

●巫秀建

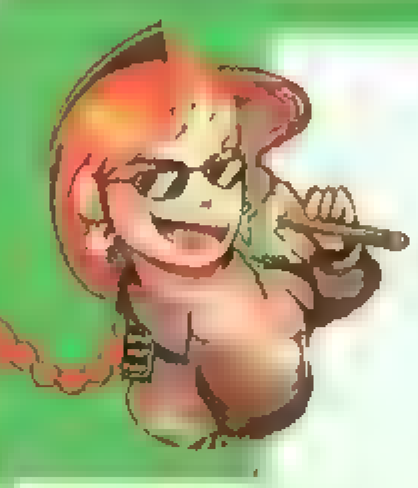
遊戲中按T鍵，輸入下列密碼後，再按Enter鍵就可

time toggle = 停止或開始任務的計時器

get off my land = 殺死地圖上所有的敵人

show me the power = 得到1000單位的動力

hallo mein schatz = 跳到下一關




work harder = 完成研發中科技

double up = 你的單位防禦增為兩倍

timedemo = 在螢幕中秀出這個遊戲引擎的各項遊戲數據

kill selected = 殺死所選擇的單位

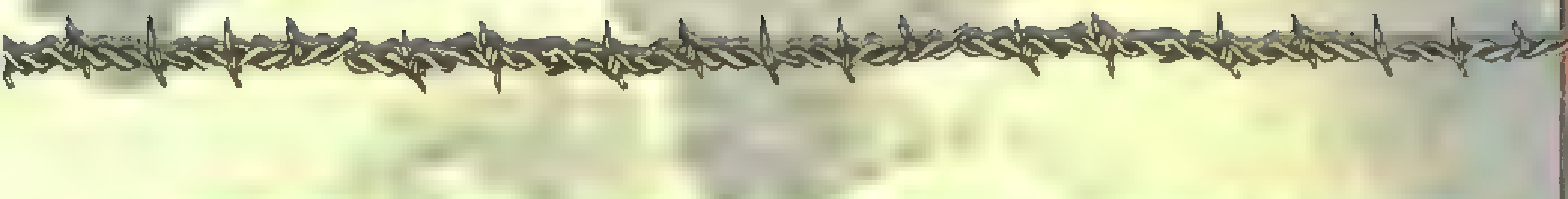
easy = 設定遊戲等級為簡單

normal = 設定遊戲等級為普通

hard = 設定遊戲等級為困難

version = 顯示有哪些密技已經在遊戲中執行

註：密技僅能使用於V1.01版



## 裝甲動員令　刀槍不入

●VINCE

遊戲中按ctrl+X鍵後輸入下列密碼：

Cavalry =無敵

Hemmit =得到所有武器

Medic =護盾全滿

註：大小寫須注意

## 魔鬼戰將之萬夫莫敵　[illegible]

●鬼子

在遊戲中直接鍵入GONZOOPERA（不用再按Enter鍵或空白鍵）後，按ctrl+shift+V鍵就可以完成任務跳到下一關。

在遊戲中直接鍵入1982GONZO（不用再按Enter鍵或空白鍵）後，再按下列指令：

shift+V鍵 =追蹤

shift+X鍵 =傳送人物到指定地點

ctrl+I鍵 =無敵

註：如果按不成功的話，就多按幾次←鍵消除之前的字後，再重新輸入。

注意：如您的大作於本期有刊登出來的話，請在收到稿費後，將回函確實填寫後寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　軟體世界雜誌收。

# 柏德之門

# 活動公告

## 柏德之門網頁票選活動得獎名單

在經過數月的活動時間之後，柏德之門網頁票選活動之結果終於揭曉了！除了優勝三名及入選十名的網頁作者皆可得到豐盛的大獎之外，我們也從選票中抽出了兩百名幸運讀者，將可得到各式各樣的獎品，以下是這些得獎名單的內容。

名

影鷹者V2 Banshee 3D加速卡
[illegible]
軟世雜誌半年份、柏德之門遊戲

[illegible]
[illegible] 總計392 [illegible]
[illegible] 總計257 [illegible] 台中市

名

[illegible]
柏德之門 [illegible]
網頁總動員電腦書

名

[illegible] 台北市

山秀貞 台北市

[illegible]

陳[illegible] 台北市、謝[illegible] 基隆市、陳[illegible] 台北縣

[illegible] 台南市

[illegible] 台北縣、黃[illegible] 台北縣、黃[illegible] 高雄市
[illegible] 台北市、林[illegible] 台北市、[illegible] 台北縣
[illegible] 台北縣、劉惠美 台北市、[illegible] 中壢市
[illegible] 台北市

[illegible] 高雄市、[illegible] 新竹縣、[illegible] 台北市

[illegible] 台北縣、[illegible] 桃園縣、[illegible] 高雄市

[illegible] 台北縣、[illegible] 台北縣、[illegible] 台北市
[illegible] 新竹縣、[illegible] 苗栗縣、[illegible] 彰化縣
[illegible] 高雄市、[illegible] 台北縣、[illegible] 台北市
[illegible] 高雄縣

[illegible] 台北市

賴志榕　苗栗市、曹萱婷　高雄縣、李忠勳　桃園縣、
[illegible]如　台北市、蔡志賢　台中縣、張銘[illegible]　高雄市、
林怡[illegible]　台北縣、林明樺　彰化縣、姚氏[illegible]　彰化市、
楊[illegible]翔　台北縣、呂[illegible]　彰化市、劉獻忠　台南縣、
陳林家　新竹縣、[illegible]　高雄市、許家維　屏東縣、
陳[illegible]杰　高雄市、[illegible]　桃園縣、[illegible]俊松　台北市、
陳[illegible]　台北市、[illegible]維文　台北市、歐陽[illegible]　台北市、
陳懷[illegible]　台北縣、孫[illegible]　台北市、莊[illegible]　南投縣、
[illegible]　彰化縣、吳建樹　高雄市、王[illegible]　台中縣、
陳[illegible]偉　台北縣、李正偉　台北市、公惟光　基隆市、
劉[illegible]　基隆市、何慧茹　台北縣、李宗儒　台中市、
洪[illegible]　台北市、卓立民　台北縣、林耿甫　臺北市、
鄭玫青　台北縣、張家銘　新竹市、陳宏[illegible]　台北市、
[illegible]孝[illegible]　台北市、黃榮[illegible]　台北縣、黃[illegible]　彰化縣、
陳文[illegible]　台北市、[illegible]阿粉　台北市、陳建彬　台南縣、
[illegible]茂[illegible]　台北縣、沈家銘　台南市、謝文傑　宜蘭縣、
黃慧文　台中市、黃慧[illegible]　台南市、李[illegible]　台南市、
吳[illegible]　雲林縣、黃水金　台北市、[illegible]　新竹市、
柯[illegible]　台北市、[illegible]人豪　台北市、[illegible]　台北市、
陳[illegible]　台北縣、趙[illegible]　[illegible]縣、[illegible]　[illegible]東縣、
李長興　台北市、余[illegible]　高雄市、[illegible]　台北市、
林[illegible]　新竹市、陳[illegible]　高雄市、[illegible]　桃園市、
吳人[illegible]　屏東縣、羅惠丹　[illegible]市、[illegible]　台北市、
張[illegible]光　台北縣、陳建威　高雄市、[illegible]　台中縣、
陳[illegible]　高雄市、陳慧[illegible]　高雄市、[illegible]翔[illegible]　台北縣、
劉政[illegible]　台北縣、趙[illegible]　台北縣、[illegible]　台南縣、
[illegible]振[illegible]　台北縣、鄭[illegible]　高雄市、[illegible]　板橋市、
[illegible]　苗栗市、謝明[illegible]　台北市、吳[illegible]　台中縣、
曾[illegible]　台南縣、翁[illegible]　台北市、[illegible]　基隆市、
[illegible]明明　台中市、[illegible]　高雄市、陳力[illegible]　台北市、
許芬蘭　高雄市、何[illegible]　高雄市、林家惠　板橋市、
陳[illegible]　台南市、[illegible]　台北縣、陳建[illegible]　台北縣、
陳宜[illegible]　台中縣

20名

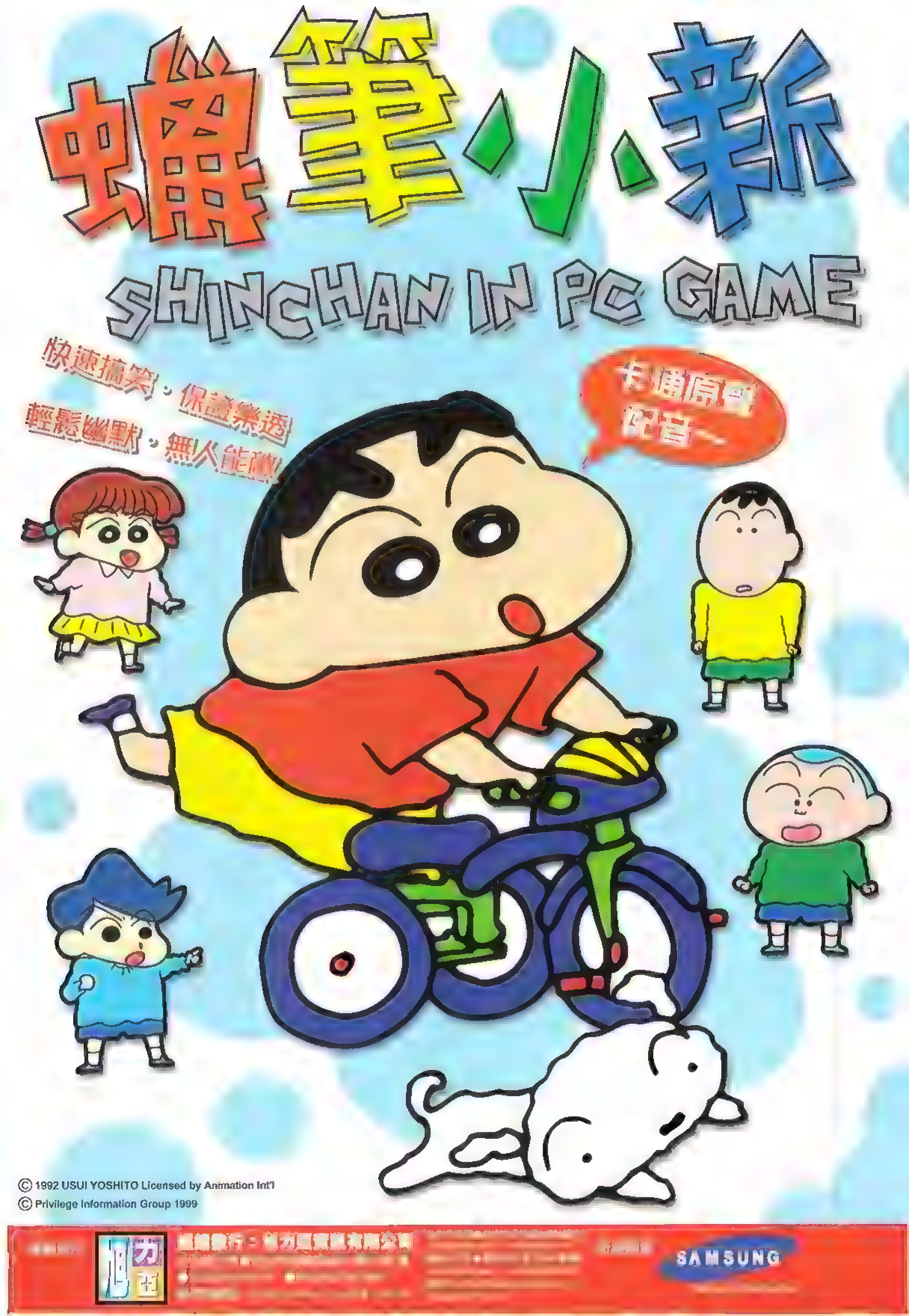
謝文賢　台中市、黃武[illegible]　台中縣、[illegible]文[illegible]　台南縣
李承[illegible]　台北市、吳士傑　台北縣、[illegible]　台北市
[illegible]　台中市、[illegible]　台南市、曾鴻文　南投縣
王俊鴻　台北市、[illegible]芳銘　台北市、張簡[illegible]　高雄市
林[illegible]　南投市、[illegible]　台北市、李[illegible]　屏東縣
[illegible]　台北縣、陳[illegible]　台[illegible]縣、[illegible]　宜蘭縣
張[illegible]　新[illegible]市、周文[illegible]　台北市

20名

林[illegible]　新[illegible]市、[illegible]　板橋市、[illegible]　[illegible]市
劉[illegible]　板橋市、李[illegible]明　[illegible]市、[illegible]　[illegible]市
[illegible]　台北市、[illegible]　台北市、[illegible]　台中縣
[illegible]　台[illegible]縣、[illegible]　桃[illegible]縣、[illegible]　[illegible]
[illegible]　台北市、[illegible]　台[illegible]縣、[illegible]　板橋[illegible]
[illegible]　新[illegible]市、[illegible]　新[illegible]市、劉[illegible]　板橋[illegible]
陳[illegible]　嘉義縣、楊[illegible]　台北市

[illegible]

鄭[illegible]　台北縣、周[illegible]銘　高雄市、陳志欽　台中縣、
劉[illegible]　台中縣、林家民　台南市、陳[illegible]偉　桃園縣、
張[illegible]誠　台中縣、林家賦　台北縣、沈政佑　彰化縣、
何[illegible]　高雄市、簡[illegible]智　南投縣、鍾志峰　台南市、
黃明[illegible]　台[illegible]縣、[illegible]　苗栗縣、[illegible]　高雄縣、
林[illegible]德　台北市、黃[illegible]怡　高雄市


蠟筆小新
SHINCHAN IN PC GAME
快速搞笑，保證樂透
輕鬆幽默，無人能敵
© 1992 USUI YOSHITO Licensed by Animation Int'l
© Privilege Information Group 1999
SAMSUNG

# 可愛爆笑的蠟筆小新在電腦上盡情活躍！

★全程中文語音，聽得見原作的爆笑語音！
★欣賞小新的多種爆笑表情及動作！
★公園、太空船、森林、下水道中各有不同的敵人及頭目！
★可招喚媽媽、爸爸、妮妮媽媽、小白等夥伴幫助小新！
★水球，棒球等武器完整收錄！
★可變身為蟑螂攻擊或變身公雞飛行天空！
★白旗藍旗、賽車、拼圖等有趣的小遊戲！

配備需求：●作業系統Windows95/98中文版▲Pentium75以上◆記憶體16MB以上
■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上

## 四月中旬上市！

三國英雄們，今天在棒球場上一決雌雄！
三國野球
三國志
SPORT

●來到過去的戰場中一較高下！

三國最激烈的戰場，包括赤壁、關渡、五丈原等。還有張飛大顯身手的長板橋也一併收錄。

●隊伍的組成依原著設定！

劉備隊、曹操隊、孫權隊、馬騰隊、袁術隊等；原著的主角就是棒球的隊伍！

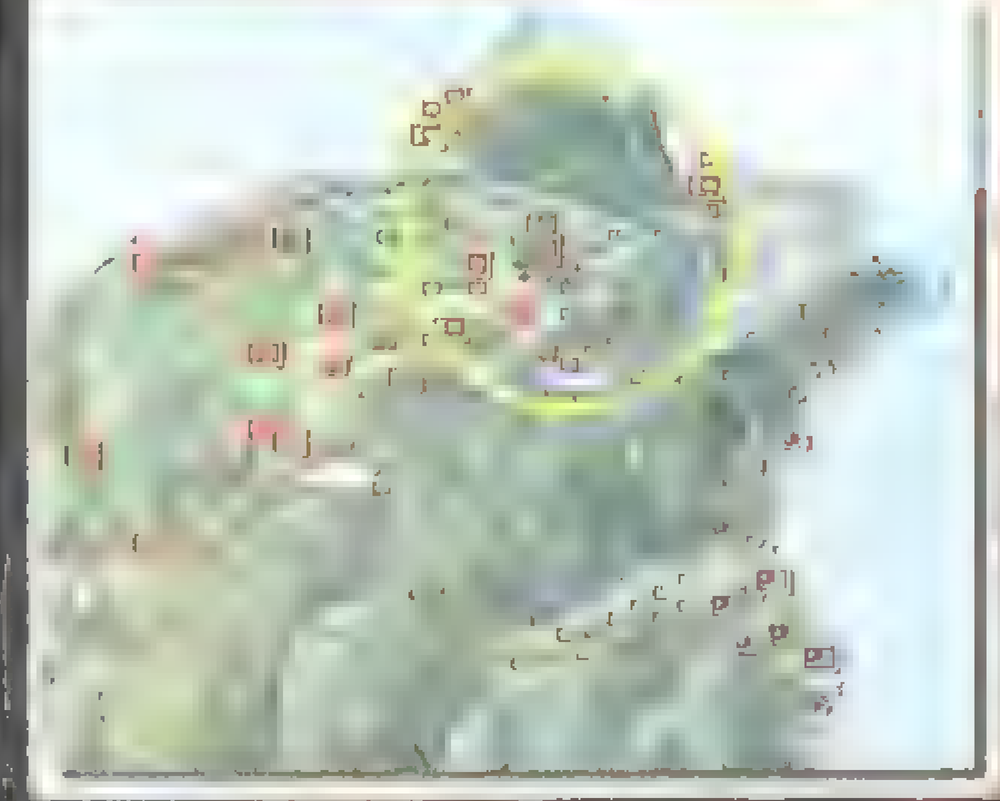
●依照原著的寶物設定！

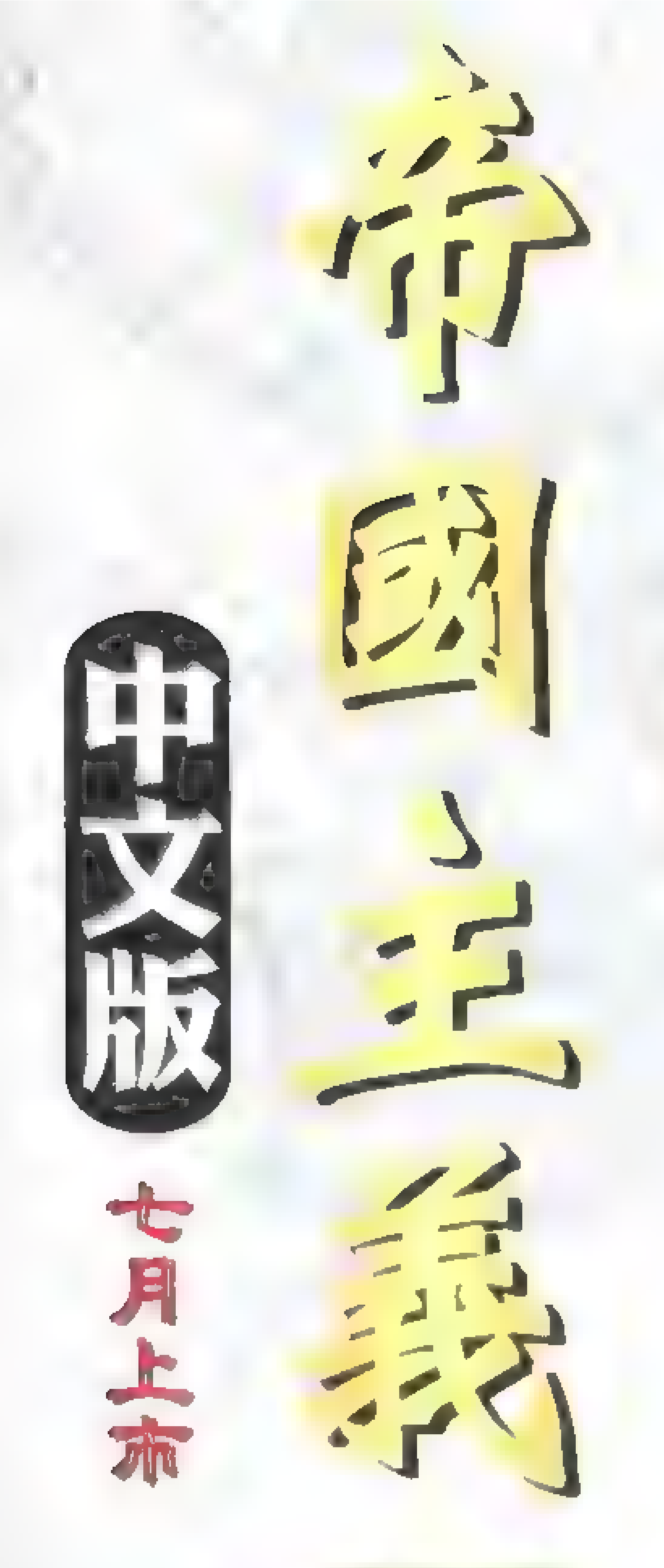
赤兔馬、孫子兵法、青龍偃月刀等；原著中的特殊寶物可增加選手的特殊能力。

配備需求：●作業系統Windows95/98中文版▲Pentium133以上◆記憶體16MB以上
■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上

五月中旬上市

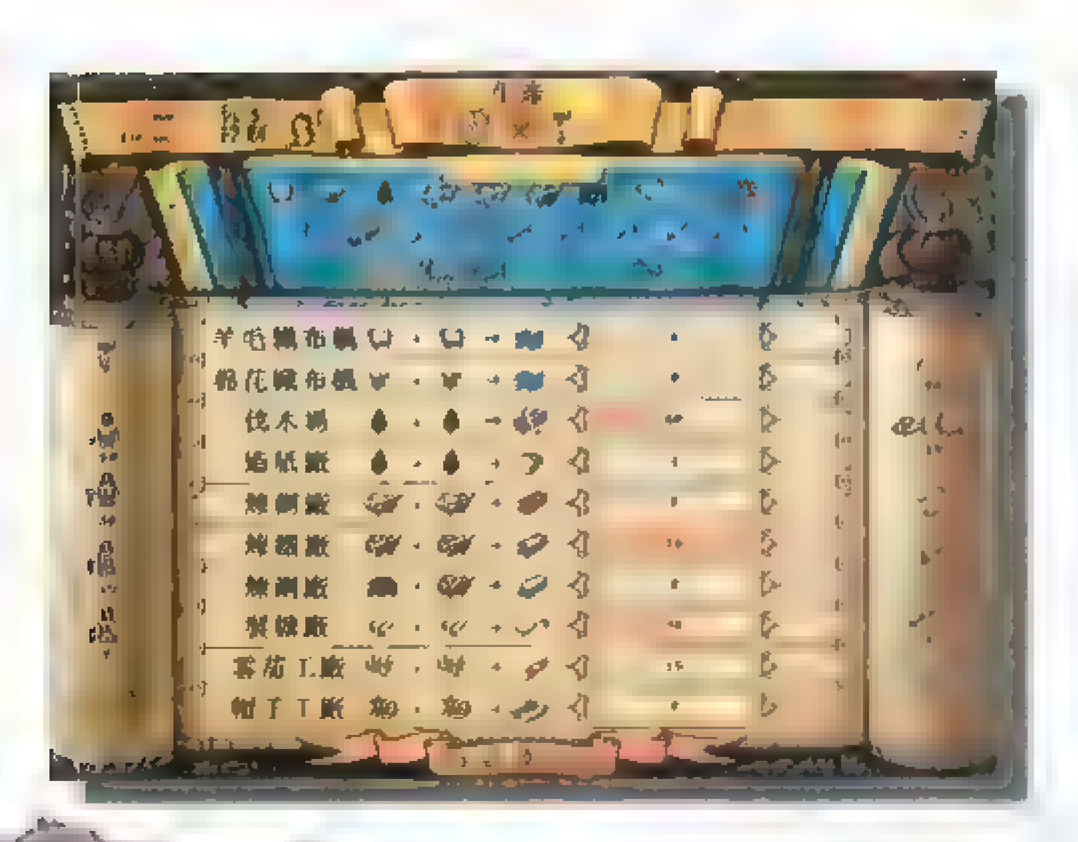
PEOPLE'S GENERAL
解放軍之怒
中文版
七月上市
中共登陸北台灣，國軍全力應戰
SSI
http://www.e3.com.tw
Fax:(02)26844339





帝國主義
中文版
七月上市

IMPERIALISM
the age of exploration
II

ABO2 研發製作
軟體世界
智冠科技股份有限公司
出版發行
花神傳說
即將柔情上映、敬請期待！

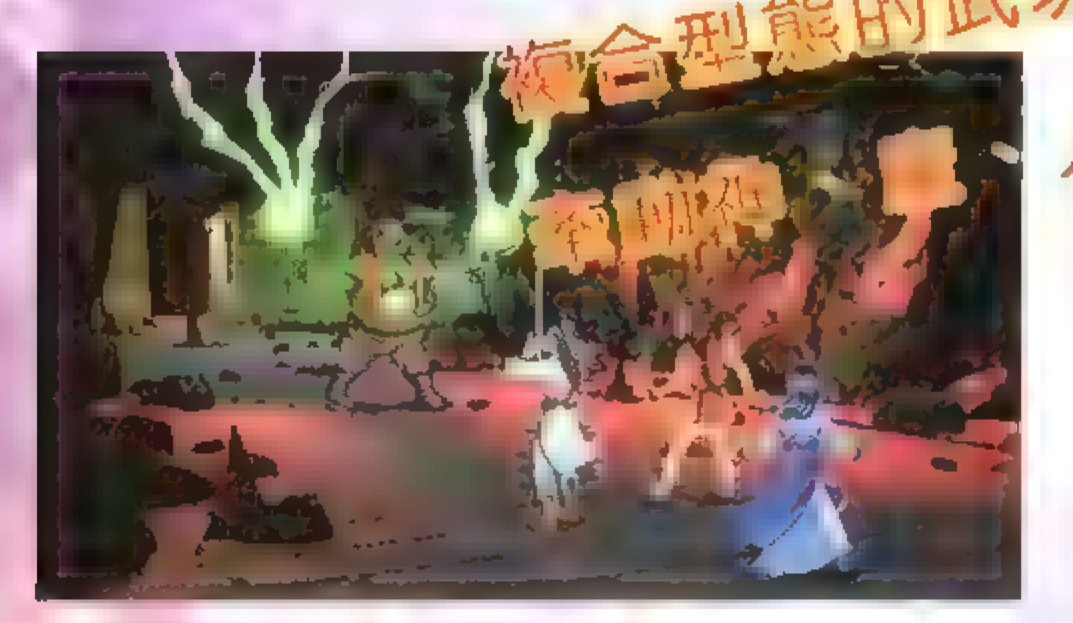
# 觸動心靈悸動的
# 遊戲新饗宴！

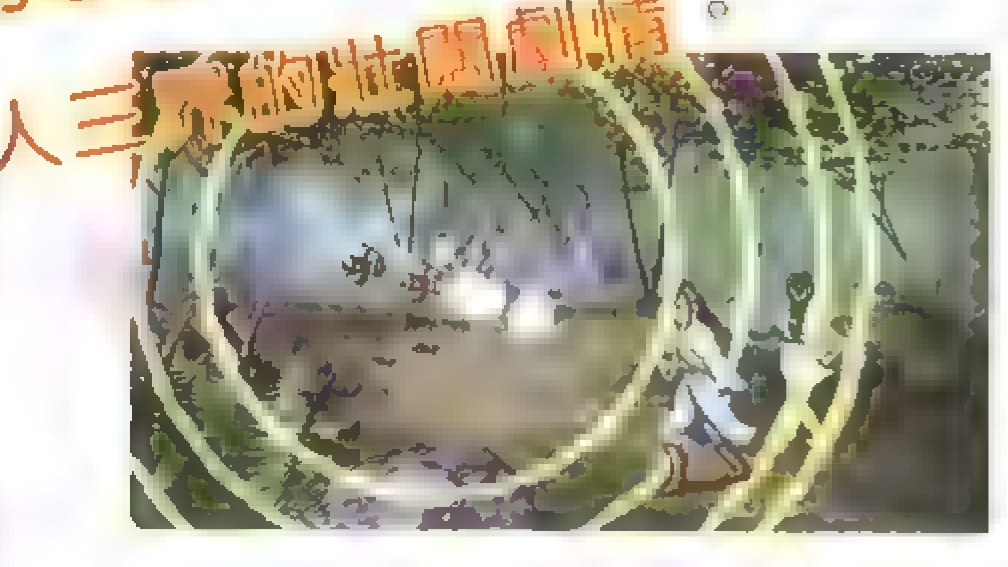
## 天地間最唯美的愛情；
## 人性中最高貴的情操！

仙界中最珍貴的寶物被盜，玉帝也為這妖魔所制，鎮守天庭卻沉醉在愛情裡的杏花仙、百花仙子與十二花仙們更是難辭其咎——，

被貶入凡間的眾仙們能不能完成除魔尋寶的任務，並了卻這段天地間至真的情緣呢？

人神一體的角色扮演遊戲、
極富意境的特殊戰鬥畫面。
複合型態的武功學習方法，
天、地、人三界的壯闊劇情。





# 人物漫畫造型PK大賽

您是隱身於茫茫人海的漫畫好手嗎？
您覺得三國人物究竟該長什麼樣子？
以下有十位人選，
請畫出您心目中他們的真正模樣！
科幻、卡通、驚悚、浪漫・・・古今亦可！
水墨、水彩、漫畫、電腦CG・・・形式不拘！

**劉備　諸葛亮　關羽　張飛　曹操　孫權　周瑜　呂布　趙雲　黃忠**

**比賽規則：**

●請以上述十位人選為主作畫，務必畫齊3位人選。
●不拘任何形式，但務必寄回彩色稿。
●使用鉛筆與原子筆作畫者一律淘汰！
請詳細寫明您的真實姓名與筆名、電話、住址、出生年月日、身份證字號
寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 三國PK大賽 收
比賽截止日：民國88年7月30日

**比賽獎品：**

將評選五位優勝者，
第一優勝者　獎金六千元
第二名　　　獎金五千元
第三名　　　獎金四千元
第四名　　　獎金三千元
第五名　　　獎金兩千元，並各贈送　三國演義【參】遊戲一套
◆入選作品使用版權完全歸屬智冠科技所有，請自留底稿，未入選者，恕不退件！

挑戰
更聰明的三國戰爭、
更棘手的三國內政

您能在九十回合內攻下天下第一險成都嗎？
您能夠組合風火地水之計大敗敵方軍團嗎？

迎頭痛擊!!!

攻城奪地!!!

# 三國演義【參】

您可以將貧瘠小城壯大為堅固不可攻的鋼鐵堡壘嗎？
您可以在內憂外患之際當機立斷拓展外交與貿易嗎？
軟體世界
發展建設前的地區!!!
完全內政DIY！
從採集資源、建築原料工廠、生產兵種到集結兵力上戰場完全自己來！
依真正三國時期之天時、地利設計，戰略之運用可融合天候、地形、人物性格等因素！
全亞洲超過五十萬使用電腦人口必玩過之遊戲
全台灣正宗唯一出品三國遊戲之原始金牌製作

# 古老的傳說、嶄新的旅程即將再次展開……

故事是發生在位於奧德蘭克達（時空道標）東方的新大陸～狄爾塔尼亞，這塊大陸長年戰火綿延，最後加儂結束了這場戰役。此後，加儂順理成章的成為狄爾塔尼亞的皇帝，他成立了賞金制度：只要打敗在這土地上造反的幫派或怪獸、不論是任何身份、有無經歷，通通一律有賞。而這個賞金制度，使得原先的士兵及勇士都失去了工作。

此時，有位迪恩，從月光神殿的書庫裡偷走了一本「巴比倫卡」的禁書。迪恩想藉這本書的魔力，喚醒古代神「祖魯」，皇帝知道後，而是私底下秘密集訓「獵犬」。這次的使命除了奪回禁書以外，還要收集解開巴比倫卡秘密的12顆「巴貝爾寶石」。『主角『雅克』，剛好在迪恩準備引起暴亂的時候，來到這個國家。

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司 台北市光復南路1號10樓
TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

# 由我來帶引戰國之世的另一陣旋風....

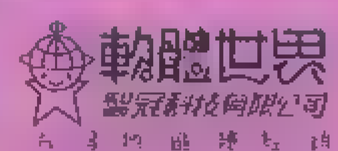
事件豐富多變！

驚心、震撼的戰鬥畫面！

## 戦国美少女 貳
## ～春風の章～

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復南路1號10樓
TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw

| | CPU | 記憶體 | 顯示卡 | 對應音源 | 其他 |
|---|---|---|---|---|---|
| 必要系統 | Pentium 100MHz | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 推薦系統 | Pentium 166MHz | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |



為重拾失落的希望
一場少女的戰爭即將開始…
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
8月隆重上市！
定價760元
隊形自由變換
靈活運用戰術
戰略模擬RPG裡
增添即時速度感！
採進自由路線依據玩家思考自由行動，
遊戲魄力再次重現畫面上！
操作簡單
容易上手！
聖眼之翼
SAINT EYES
CPU：Pentium 100MHz以上(推薦166以上)
記憶體：24MB(推薦64MB)
顯示卡：可顯示800x600(256 Color)的DirectX 5.0以下的顯示卡(VRAM 2MB)
音源：對應CD-DA, Direct Sound的音效卡
您絕不能錯過的TGL公元2000年度力作！！
企劃 發行 日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
105台北市光復南路1號10樓
客服專線：(02)2747-2278 傳真：(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw E-mail:tgl@ms19.hinet.net

# REVIEWS

# 評論

## 遊戲類別名詞解釋

- 角色扮演（Role Playing Game ,RPG）
  有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。
- 冒險遊戲（Adventure Game,AVG
  著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。
- 模擬遊戲（Simulation Game,SIM
  主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度
- 策略遊戲（Strategy Game,SLG）
  以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。
- 動作遊戲（Action Game,ACT
  玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。
- 運動遊戲（Sports Game）
  模擬某項運動之過程。
- 益智遊戲（Puzzle Game
  以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。
- [illegible]
  以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂

### 遊戲評分項目說明

遊戲評分項目共分為 外觀、劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等九項，依遊戲在各項目的表現加以計分，其中外觀一項為遊戲未拆封前的包裝評價；劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為關機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
A+：毫無疑問，經典之作
A++：作家已失去理智．

[illegible]

## 評點說明

[illegible]

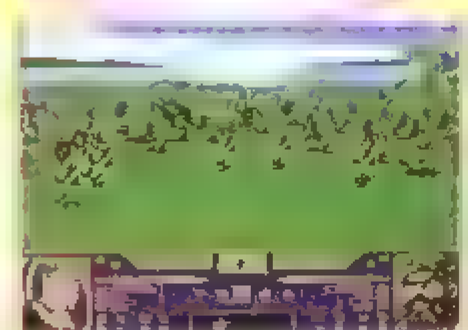
### 國內自製

三國群英傳 II ……………………………… A

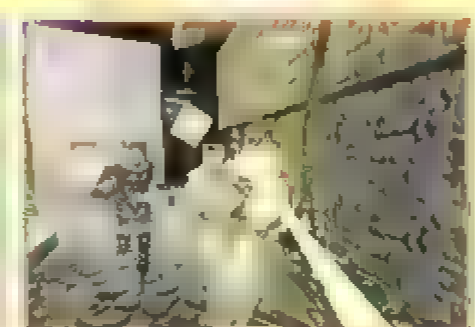
### 國外代理

英雄傳奇 V ……………………………… B
異形之緊急動員 ……………………………… B+
盜王之王 ……………………………… A
織田信長傳 ……………………………… B+
黑暗王座 III ……………………………… A
E.I 特戰隊 ……………………………… B+
決定性會戰 ……………………………… A
音速小子大競擊 ……………………………… B

三國群英傳II



盜王之王



本文作者／[illegible]

- 外觀：B+
- 劇情：A
- 操作：A
- 畫面：B-
- 聲效：A-
- 耐玩度：A+
- 娛樂性：A

**整體評價：B**

這是一個續作遊戲，承襲了「英雄傳奇」系列的最大特色：有四種不同的職業可以讓玩家自由選擇，包括有戰士（FIGHTER）、巫師（WIZARD）、小偷（THIEF）、俠客（PALADIN）。其中最後一種職業，只能從前幾代的存檔承襲過來，或是直接利用遊戲光碟內附的一個檔案來載入，無法重新開始。

開場動畫製作得相當用心，詳細的描述火龍被囚禁及盜賊肆虐，火龍再度復出的整個過程，聰明的玩家也可以從其中窺知本遊戲的目標，以及如何打敗火龍。遊戲的畫面首度採用QUCIKTIME動畫播放軟體的格式來製作（筆者推測應該也是最後一次），實際上是3D的人物在2D的背景畫面上走動，雖然背景畫面會隨著人物的移動而捲動，但是效果並不佳，最嚴重的是有嚴重的「節拍」現象，感覺相當不自然。

遊戲的進行乃是在一個壓縮過的仿真實時間系統，隨著時間變化，也有晝夜明暗的改變，遊戲畫面在這部份光影的處理相當成功。人物和背景均是手繪圖案，並無利用到3D加速卡的特性，可惜也承襲了SIERRA舊式繪圖的「特色」，看起來模糊且髒髒的，但是整體而言仍算頗富變化，鉅細靡遺。本遊戲的結局實際上相當用心，如果您不娶任何一個女孩子直接完成任務，將只能看到短短的一小段動畫，然而如果您多方嘗試，會發現結果有很多種，至於哪一種玩法會得到最精彩的結局，就等您自己來發覺囉！

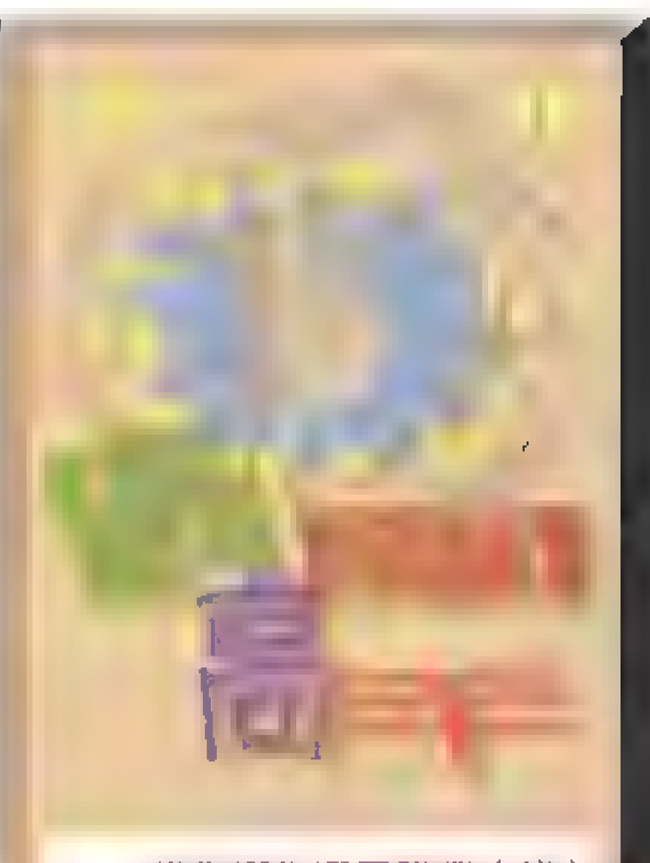
遊戲的介面有一個最讓大家詬病的地方，就是並不提供「關鍵座標」的提示，也就是說當您的滑鼠游標移動到可以拿取或是使用的物品上面時，並不會有任何的提示或改變。玩家必須有耐心的地毯式搜索，以免錯過一些重要物品而無法接續劇情。人物的談話系統表現相當突出，當主角和NPC對談時，談過的話題會改變顏色（大概是得自瀏覽器的靈感吧！），讓玩家可以不必重複相同問題。其他裝備拿取

使用物品都相當直覺，也很容易入手。戰鬥是本遊戲一個相當重要且頻繁的「必要工作」，可惜因為在戰鬥時玩家無法自由放大主角和對手的尺寸或切換視角，常常會因為人物太小或是被人海戰術蜂擁而至的敵人擋住，所以建議玩家在進入戰鬥之前最好先選擇一個看得清楚的好地方。鍵盤可以控制的熱鍵也不少，戰鬥時因為是採用即時動作的方式，所以還是使用鍵盤比較靈光。

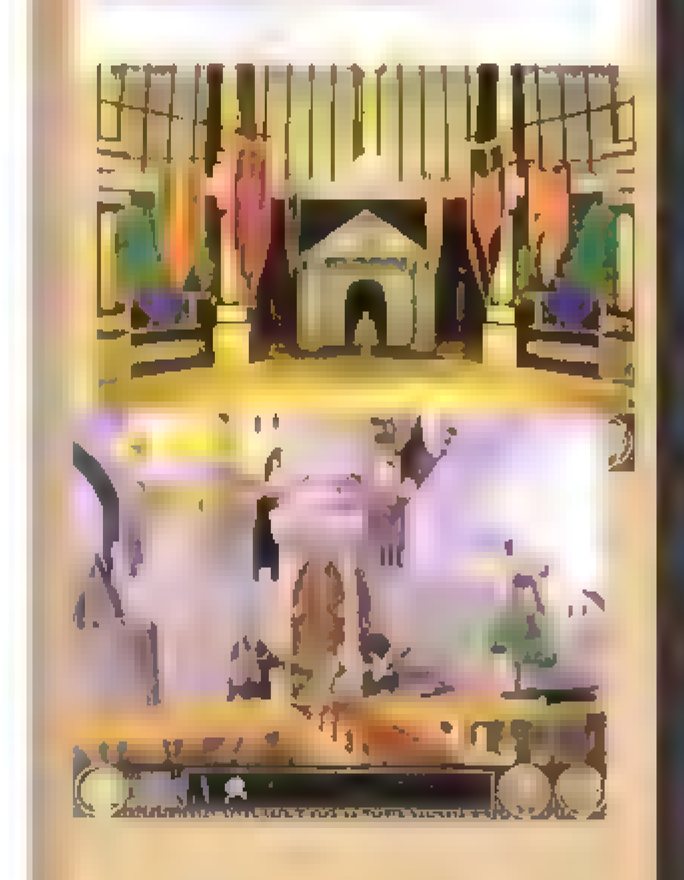
在音樂和音效部分，本遊戲的背景音樂真的十分優美動聽，在國外甚至還推出了紀念光碟販售。SIERRA的冒險遊戲筆者認為除了國王密使之外，就屬「英雄傳奇」系列的配樂最棒，本遊戲更上一層樓，讓玩家完全沈浸於符合場景的樂曲中。音效方面也蠻豐富，尤其戰鬥時刀光劍影或是魔法光球到處飛舞的特效，加上震撼性的音效更是刺激。

本遊戲的類型並不純屬於冒險遊戲，實際上約有低於或接近一半的成分是屬於角色扮演遊戲，主角按職業的不同具有不同比重的屬性分配，經由戰鬥訓練或任務的完成，主角會慢慢增進經驗和技能，有些謎題的完成依然是要靠主角升級到一定程度才能夠順利達成。最令人激賞，也是讓本遊戲耐玩度特高的一個特質，就是本遊戲不但因為主角的職業不同，而有不同的解謎方式，甚至連遇到的謎題也大不相同。另方面，玩家所作所為將會影響遊戲進行的路線和結局。遊戲中有許多支線任務，並沒有先後順序，有些支線任務如果玩家漏掉了，並不會影響遊戲的完成，但是會影響結局的「精彩程度」。整個遊戲的故事十分精彩，如果玩家要玩完四個職業，甚至找齊完所有的支線任務，絕對要花上相當長的一段時間，還有記住一點，看到女孩子可以迎娶的絕對不要猶豫，因為對結局有很大影響喔！

本遊戲大致上承襲前作的優點，對於懷舊型的玩家也秉持了「英雄傳奇」系列幽默和多樣化職業的選擇，角色扮演的成分稍微加重了，沒有玩過前四代的玩家，在本遊戲中和NPC對談也依然可以慢慢瞭解「英雄」以前的光輝事蹟。畫面部分已經趕不上目前水準，但是音樂方面則表現突出，音效的豐富也可圈可點。劇情曲折多樣化，耐玩度頗高，介面的設計也幾乎無可挑剔。令人遺憾的是SIERRA每套遊戲幾乎都有臭蟲的傳統也被承襲了，然而整體而言，本遊戲依然是一個相當成功的續作遊戲，不論您是本遊戲的愛好者或是新手，絕對值得您一試！



當您選擇不同職業來進行遊戲時，有不同的解謎方式，甚至連遇到的謎題也大不相同。另方面，玩家所作所為將會影響遊戲進行的路線和結局。遊戲中有許多支線任務，並沒有先後順序，有些支線任務如果玩家漏掉了，並不會影響遊戲的完成，但是會影響結局的「精彩程度」。大部分的答案都在對話中，請仔細斟酌對談中的線索。



- ◆國外發行：SIERRA
- ◆國內代理：松崗
- ◆遊戲類型：冒險
- ◆使用平台：WIN95/98/MAC/OS
- ◆適用機型：P-200
- ◆記憶體：32MB
- ◆支援音效：需Direct X6.0
- ◆顯示模式：需Direct X6.0
- ◆操作界面：MOUSE
- ◆遊戲售價：1250元
- ◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32

本文作者／JEFFRY

- 包裝：A
- 操作：A-
- 畫面：A
- 聲效：A
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B+

**整體評價：B+**

西元2158年是人類歷史上面相當重要的一年，因為異形所帶來的Bluseed解救了人類生存危機，並且還大方地將所有相關技術教導給人類。ZAX因此在短短的五十年之內不斷地壯大，並且掌控整個地球的統治權利，可是對於異形的排外態度卻無見改善，在這樣的情況之下，異形決定要對人類展開報復行動。

異形之緊急動員是由Hyundai Soga所製作的最新力作，一定很多玩家就跟筆者一樣，在看到雜誌的相關報導之後，都對於它那精美無比的遊戲畫面印象深刻。一般這類遊戲都相當強調過場動畫效果，但是在異形之緊急動員當中卻是少得可憐，不過這也不能夠責怪製作小組，畢竟這僅僅是遊戲裡頭的一種點綴罷了。

取而代之的重點所在，當然就要算是遊戲關卡的畫面設計了，這款遊戲的地形繪製得相當突出，其表現手法不禁讓筆者聯想到了之前的橫掃千軍，可是最讓筆者感到驚奇的地方，卻是製作小組能夠以手繪製作的方式，達到與支援3D加速卡不相上下的視覺效果，實在令人敬佩。

異形之緊急動員不僅在關卡設計上面有著水準以上的演出，更不用說兩大陣營的各種單位設計，皆相當符合不同種族所應該具有的個別風格。不過這還不是最大的特色所在，隨著單位的升級，玩家還可以親眼看見單位外型的更換動作。除此之外，這款遊戲的整體流暢還不會因為單位的增多而有所延遲發生，筆者曾經試著將我方單位生產至最大數量（根據推測應該至少在100~150之間），流暢度還是跟單位不多的時候一模一樣。

與許多同類遊戲一樣，因為容量限制的關係，異形之緊急動員並沒有採用CD音軌來處理遊戲的音樂部分，而是直接將錄好的BGM透過音效卡播放，不過這些音樂的音質卻是好得不得了，再加上遊戲各種音效傑出的製作與效果，使得玩家玩起遊戲起來不禁有種身歷其境的感覺。唯一一個小小的缺點，就是少數音樂在最後段落的部分沒有處理得很好，導致玩家會有種突然被「切斷」的感覺。

當然可想而知，異形之緊急動員是一款採用滑鼠全盤操控的遊戲，擔心它的操作順不順暢？這點您根本不用過於擔心，因為這款遊戲在這方面的表現真

的很不錯，即點即下達指令的方式省去不少額外的麻煩。不過由於界面顯示設計的關係，有時候遊玩起來會有點不太方便，特別是在可生產單位不多的情況之下，想要移至最左方的圖樣可要有點小心翼翼才行，否則一超過範圍之外上顯式視窗就會自動又關了起來。

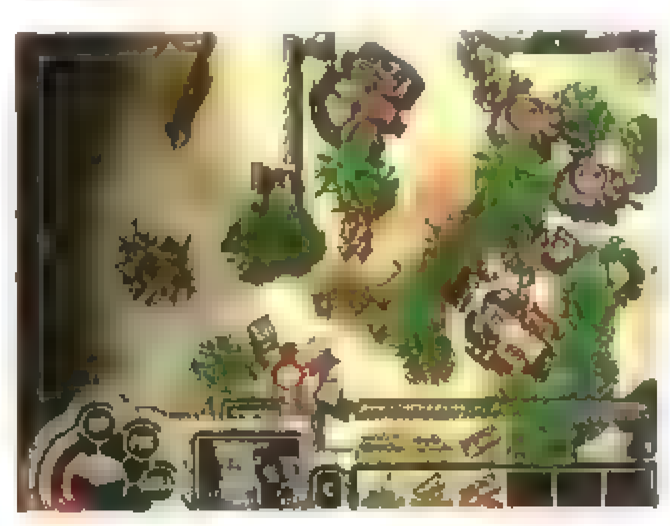
另外一方面，由於異形之緊急動員一樣設計成將滑鼠游標移至畫面邊緣即可自動捲動，有時候在框選單位的時候常常會有跑掉的情況發生。說到框選單位，這可是這款遊戲的一大特色所在，因為玩家不僅可以將每個框選出來的單位團隊加以編號，最重要的是沒有數量的限制，如此作戰的彈性自然是更加地方便。

異形之緊急動員有一個與同類遊戲不太一樣的設計，那就是玩家可以依照自己的喜愛來隨時調整遊戲難度，從非常簡單至非常難全部任君選擇，假如您覺得懶得調整的話，也可以將這個偉大任務交由電腦來決定。但是您也可別高興得太早喔！如此一來，電腦將會根據您的表現自動調整難度，這時候的遊戲難度可是相當高得驚人，一點都不會輸給那些以高難度著稱的同類遊戲資料片。可是，無論您選擇什麼樣的遊戲難度來進行遊戲，在整個關卡地圖敵我佈置不明的情況之下，很難玩第一次就馬上達到過關的條件。

另外一方面，玩家可別忘了部分單位建築是可以提升等級的，這個少見的設計能夠加強自己的生產速度與能力，有時候也是過關的關鍵所在，因此玩家千萬記得一定要雙管齊下才行。

整體上來說，異形之緊急動員並沒有很大的缺失存在，不過因為它原本是一款韓國產的遊戲，因此雖然其界面與試已設計都已經盡量中文化了，但是在少數的地方仍然可以看見完全無從猜起的文字存在。對於國內的代理廠商來說，如何克服這方面的先天障礙，恐怕是將來的最大難題所在吧！還好以這款遊戲來說，手冊製作得頗為仔細，並不會因為看不懂文字敘述而影響到遊戲的進行，既使玩家懶得看一長串的任務內容，手冊中的說明都幫您給翻譯得妥妥當當。

以遊戲的原創性來講，異形之緊急動員顯然有點不及格，因為從裡面可以看見許多終極動員令、橫掃千軍與星海爭霸的影子存在，不過能夠將這些遊戲的特色集結於一身，並且將其合理化與完美化，卻也是不容忽視製作小組的高超功力。只可惜，這款遊戲中的自動難度設定真的一點都不平易近人，所以此種選項只適合即時戰略高手來遊玩與嘗試，自認功力不足的玩家，還是先選擇較為容易的設定水準，多多增加自己的實戰經驗以後再說吧！



本文作者／豬豬

●外觀：B
●劇情：A
●操作：A+
●畫面：B
●聲效：A+
●耐玩度：A
●娛樂性：A+

**整體評價：A**

1998年的年底可以說是繼早期的Doom與Quake後，第一人稱射擊遊戲的另一個里程碑，這段期間內一些製作公司開發已久的大作陸續出爐，Half-Life甚至還抱走了99年在各大媒體評比的各項大獎，不過或許Half-Life的表現太過搶眼，使得其他的作品雖然獲得媒體一致的好評，但卻沒有享受到同樣的殊榮，以下要介紹的Thief:The Dark Project這套遊戲就是最好的例子。

遊戲的故事背景架構在中古世紀一個同時可以使用魔法與格鬥技巧的年代，正如同遊戲標題所述，玩家在裡面就是扮演一個具有高深偷竊技巧的盜賊，專門在眾多守衛的嚴密監視下，利用矯捷的身手配合各種道具，來偷取王公貴族府第內的貴重物品。然而，一位化名為Constantine的神祕人物注意到了你的存在，委託你進行一項艱鉅的任務，並承諾將於事後提供一筆鉅額的報酬。沒想到當你達成目的後，Constantine竟然恩將仇報，而你也因此而捲進著一個可怕的陰謀。於是，為了阻止這項陰謀，並讓陷害你的幕後主腦付出代價，你不但與鎚頭教徒化敵為友，還必須盡全力來加以阻止。

就是因為玩家這次在遊戲裡身分是如此的見不得光，也因此整個遊戲的進行方式，跟以往的第一人稱射擊遊戲有著天南地北的差異。身為盜王之王的你再也不能像以前一樣，拿著射不完的槍砲彈藥四處屠城，而是得藉由陰影或地形的掩護，小心翼翼的潛入敵人的陣營並奪取過關的物品。

整個遊戲除了武器的補充

十分短缺外，在較高的難度下甚至不能殺死任何一個人。這種不重視戰鬥的結果，導致遊戲裡玩家最常用到的武器，也就是棍棒與各式各樣的箭隻，而配劍由於殺傷力薄弱與操控不易，幾乎遊戲全程都沒有出場的機會。箭隻的種類除了一般的弓箭外，包括對付不死怪獸的聖水箭、威力強大的火箭或效果絕佳的瓦斯箭，所有的箭隻都有著同樣的使用方式，必須花時間拉開弓繩再一一射出，相當符合真實的狀況，也大幅提高遊戲裡的難度。況且雖然有一些關卡仍會適當的佈滿各種怪物來滿足嗜殺的玩家們，但由於關卡中弓箭的補充可以說是鳳毛麟爪，因此玩家除了大量購置外，只能盡量節制用度了，可

以躲的敵人就盡量躲，所以本遊戲在整個關卡的進行過程裡，通常來去都得小心翼翼，避免讓敵人發現你的存在，所帶來的刺激感自然不可言喻。

雖然本遊戲的原製作小組早期便以Ultima Underworld跟System Shock這兩套第一人稱射擊遊戲大放異彩，但尤於遊戲裡大部分的場景都是以昏暗色系為主，又沒有用到什麼絢麗的新技術，讓剛流連於Half-Life華麗聲光效果下的筆者不太能適應。還好遊戲裡精彩的音響效果彌補了這個缺憾，各種地板回應出由遠而近的腳步聲、警衛的竊竊私語、甚至是怪獸發出的聲響都是這麼的栩栩如生，常常不自覺的就把你的神經絞到最緊繃的狀態，尤其在配合了具有3D環繞效果音效卡或大型耳機後，更會讓你完全的融入遊戲之中，對於遊戲性的助益絕對是功不可沒。

另一個增加遊戲真實度不可不提的大功臣，莫過於在遊戲裡各種敵人的動作與人工智商，遊戲中的守衛除了到處巡邏外，還會喃喃私語、會哼小調、會抱怨、會警戒、會憤怒的朝你追過來，各種動作表現與發出的聲響都與真人沒有什麼兩樣，真實到當你聽到逐漸靠近的呢喃聲時，連大氣都不敢喘一口。可惜相較之下怪獸的設定就比較沒什麼特出之處，有些怪獸甚至套用警衛的行為模式，因此在進行一些滿佈怪物的關卡時反而擬真性就少了許多，這點是比較美中不足的地方。

要當一個身手矯捷的盜賊，本來就比掛滿彈藥橫衝直撞的英雄人物還不容易。因此本遊戲在操控方面的表現，自然比起同類型的遊戲要複雜許多，幾乎鍵盤一半以上的按鍵都用上了。貼心的是本遊戲除了自己配置的定義檔外，還可以讓玩家自行選擇其他遊戲如Quake或Half-Life的鍵盤配置，甚至自己製作儲存定義檔，配合遊戲裡的各種狀況來進行各種不同的動作。比較值得注意的是，遊戲中一直按著跳躍鍵將會有攀爬的功能，可以爬進一般可以跳不上去的高度，這個技巧在遊戲進行的過程中非常的重要

在「盜王之王」中，玩家不但要夠安靜、夠敏捷、還得抗拒想要將每一位經過你的人打成重傷的慾望，但也就是這種超真實的感受，讓筆者在整個遊戲的過程中經常是汗如雨下，那種緊張興奮的感覺遠遠勝過筆者玩過的任何一款第一人稱射擊遊戲。建議每個抗暈能力高強的玩家，都能找機會體驗一下這種與以往同類型遊戲截然不一的新奇感受。

本遊戲不但地圖廣大，難度也十分驚人，為了找不到物品而卡住是常有的事，要避免這種情況，唯有盡可能讀完遊戲裡所有的捲軸，並用心聽守衛們的對話，在更高的難度中這些提示便更為重要。在與敵人的戰鬥上盡量以不驚擾敵人為目的，就算不得不發生戰鬥也得節省箭支的使用。盡可能不要與敵人搞搞劍，因為敵人在劍術上的造詣通常都比你強上許多。

由於遊戲裡只有物品所變賣的金額才能帶到下一關，因此玩家在過關的過程必須到處搜括可以變賣的物品，並在每關開始前多準備一些特殊功用的箭支，如繩索箭或蘚苔箭等等。最重要的是在遊戲中一定要多多存檔，尤其當某些場合你需要特殊裝備卻又付諸闕如時，之前的存檔或許能將你的電腦從你盛怒的暴力下拯救出來

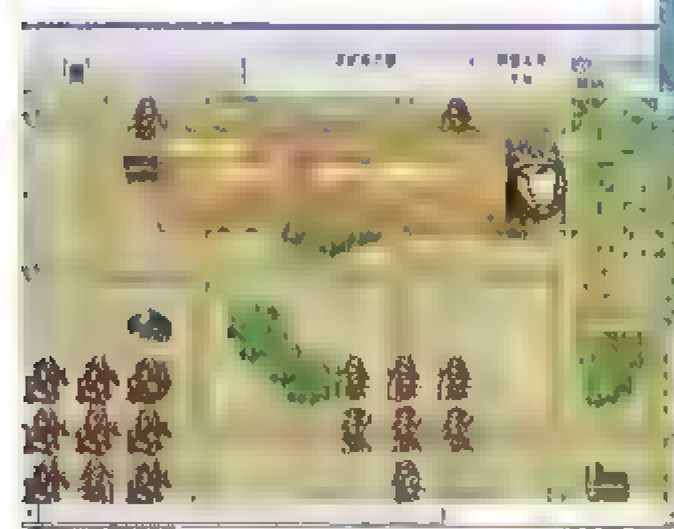
◆國外發行：Eidos
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：動作冒險
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166
◆記憶體：32MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K、M、J
◆遊戲售價：990元
◆測試配備：P-200MMX、64MB RAM、AWE 32、24X CD-ROM、Magic 3D 2

本文作者／TMC

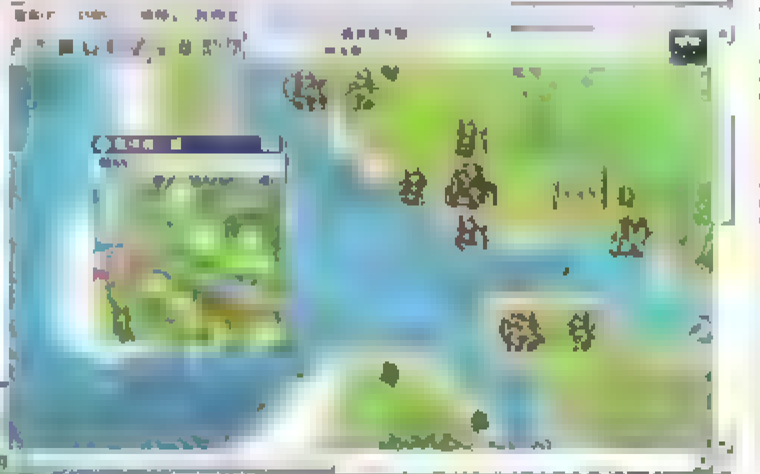
●外觀：B
●劇情：A-
●操作：B+
●畫面：B
●聲效：B
●耐玩度：B+
●娛樂性：B

**整體評價：B+**

你玩過英傑傳系列的作品嗎？亦或你正沉迷於曹操傳呢？如果答案都是肯定的，那很高興告訴你，英傑傳系列之五織田信長傳已堂堂上市了，且此刻我們正要為你重點解析本款產品。

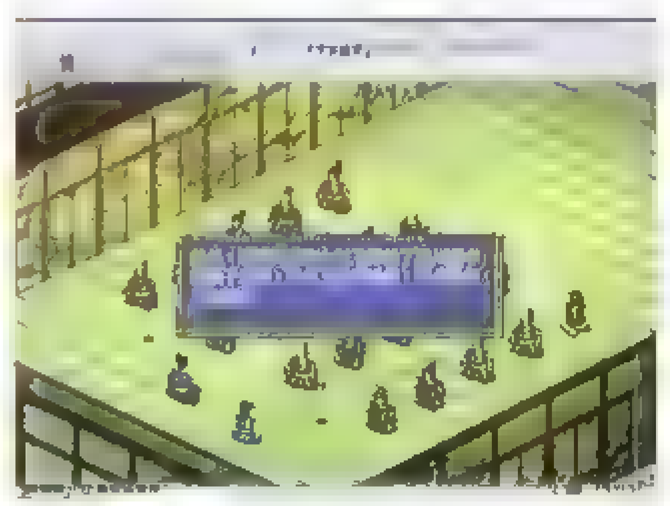


英傑傳系列，是光榮公司首度嘗試將歷史故事，以回合制戰略（日式戰略）遊戲的方式來表現的作品，一推出後，由於它的新鮮感與革命性改變，所以立即便受到死忠光榮迷的擁護，而光榮公司的暢銷產品線，也由原本的歷史策略遊戲一條，又增加了這一條結合日式戰略與角色扮演成份的新中間路線。



不過很遺憾的，從第一代玩到第五代這樣玩下來，筆者發現，光榮公司又犯了以往常令人詬病的「一路走來，始終如一」的情形，也就是說，在這五代當中，除了故事不同以及少數操控規則有變以外，整個遊戲的架構幾乎是完全如出一轍，當然這樣的狀況有個好處是，玩家可以不需看說明書，也能很容易的上手，但缺點則是很容易讓人產生疲勞轟炸，好比是同樣型態的遊戲一蜂窩而造成的反感（如前陣子的即時戰略、Doom-Like等）。

可是老實說，光榮本系列的卡通式畫風的確算是頗精巧的，且雖然它的用色非常單純，但卻不會讓人覺得很呆板或有傷視力。此外，織田信長傳依然承襲往常的豐富劇情與多線式關卡，故在遊戲進行的過程中，常常會有被劇情深深吸引，而不能自己的情形。再者，最有趣的就是你可以輕易的改變歷史，創造嶄新的霸王時代，不再有機會發生如從前讀歷史小說而扼腕的情事。

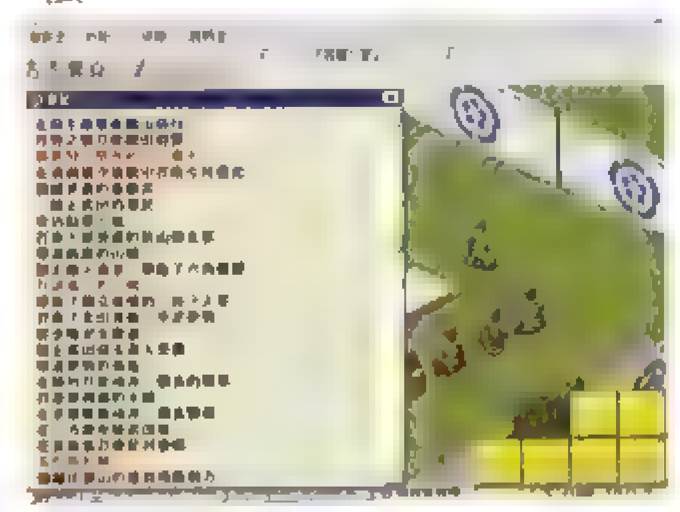


本遊戲中的聲效數量還算頗多，其中包含鷹號、蟬鳴、流水、風聲、嬉戲、打鬥、刀斬…等數十種，相當精彩且切合劇情，但相對來說，背景音樂方面的表現就只能說是差強人意。至

於戰鬥時的動畫，也是筆者一直覺得可以再加強的部份，若只是照目前這種看起來像是幼稚打架的陽春花招，實在是沒多大的吸引力，而移動的動畫，筆者更是覺得它有點畫蛇添足的嫌疑，大有讓人想一關爲快的衝動。

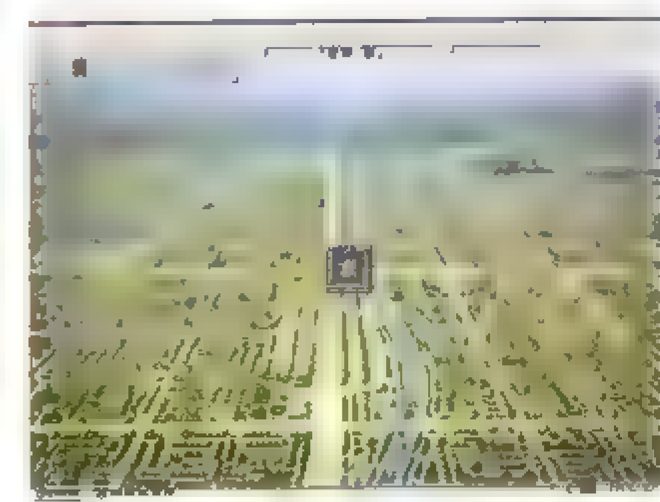
操控方便似乎是光榮公司出品的一貫美德，自從它們開始採行Windows介面後，圖形式的操作指令表更是畫面中不可或缺的組成之一，藉由圖形化的操控，玩家可以輕易的選擇儲存遊戲、離開遊戲、觀看勝利目標、敵人軍隊成員…等各種不同的指令。另外，一些統計式的資料，也擁有更多方式可以一目瞭然，如：觀看武將情報時，只要選擇項目，就能立刻察看從最強到最弱的順序；而倉庫畫面，則是可大可小，十分便於觀察，在掉換裝備時，更可以清楚比較改變前後，武將數值及行囊中的不同。不過，有一點蠻奇怪的，就是在戰事開始後，要選擇上陣武將時，在畫面的右下角有三個選項，分別爲重視等級選項、重視攻擊力選項、重視防禦力選項，實在不知其眞實作用爲何，因爲不論選擇那一種，它所呈現的結果，通通是所有的武將全被選擇。

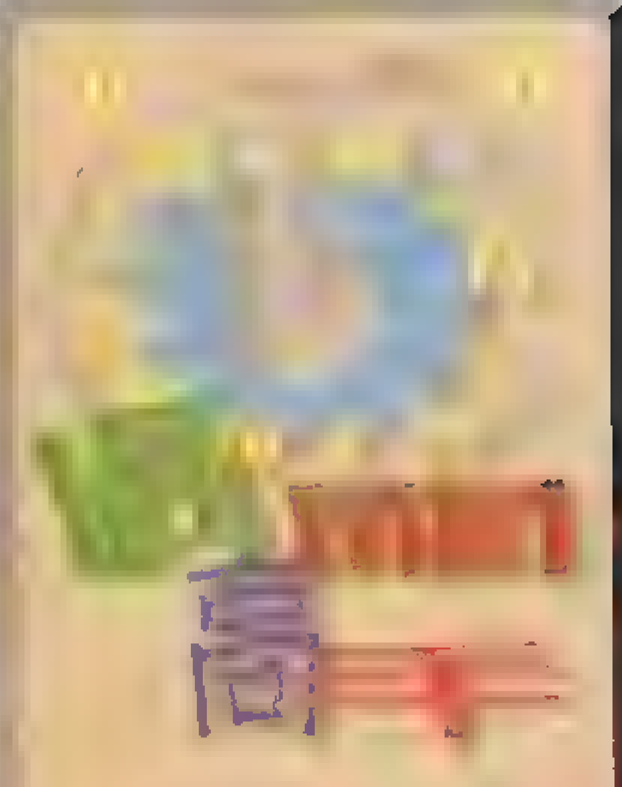
織田信長傳還有一些特點是値得一書的，好比武將們的兵種是可以隨時更換的，只要裝配了不同的武器，他們就能使出不同的攻擊模式。且在5～25級中，當他們裝備有異時，每升5級所能得到的得意技便不一樣，所以你可以自由與政任意創造多種不同的軍團，而非如同史實般，織田信長一定是洋槍兵、柴田勝家一定是槍騎兵、丹羽長秀肯定是大砲兵…等了無新意的作法。



另者，當好不容易經過了重重艱難，幸苦打下江山時，想必你一定很想回顧過往，到底曾經歷練過那些叱吒風雲的事蹟，在本遊戲中，有一項名爲書記的功能，將可以滿足你這小小的心願，一些以前發生過的戰役與事件，都將記錄在史料中，只要執行此項指令，你將可清楚看到過去的點點滴滴，並且根據你在多線式關卡選擇的不同，上頭也會做出適當的反應，只可惜它僅是以條列式的方法顯示，而無配上生動的畫面。

漫畫改編成電視劇、小說搬上螢幕、電影改編成遊戲…等舞台轉變，娛樂業互相支援的情形，似乎早已不是什麼新鮮事，不過不同媒體所能帶給消費者的感受卻往往是各異其趣。恰巧目前緯來日本台也正在播映信長的大河劇，故如果你玩了本遊戲，而想從史實觀點了解這段歷史，也許可以參考一下；又如果你已了解信長的一生，亦可來試試本款擁有不錯品質且bug少得驚人的作品；若兩者你皆未曾接觸過，那筆者更建議你藉由這個遊戲，來認識這位在有生之年讓德川家康抬不起頭的日本戰國風雲人物。






雖然每個章節，電腦都會詢問是否要存檔，但最好的方法是，在每場戰役開始前再存一次，這樣一來，萬一在戰場上戰敗，想要重來一次，即可以省掉再看一次劇情的麻煩。

戰場中的寶物最好能儘量拿到，因為其中有一些有錢也買不到的名馬及道具，而派去拿寶物的人，可以是一些對戰事沒啥幫助的低等級武將，以免為此而消耗我方的戰力。

在戰爭的過程中，如果能用誘敵的方式，就不要與敵人硬拼，像織田信長與柴田勝家這種較強大的兵團，就是用來當箭靶的最佳人選，讓敵軍將攻擊火力集中在他們身上，其他武將便較能保存性命以發揮戰力，而達到快速勝利的目的

◆國外發行　KOEI
◆國內代理　第三波
◆遊戲類型　戰略角色扮演
◆使用平台　WIN95/WIN98
◆適用機型　Pentium 133
◆記憶體　16MB
◆支援音效　WIN95相容卡
◆顯示模式　SVGA
◆操作界面　MOUSE
◆遊戲售價　1350元
◆測試配備　P-200MMX、64MB RAM、SB PRO II、24X CD-ROM、S3

本文作者／王謝塵

- ●外觀：B
- ●劇情：B+
- ●操作：A
- ●畫面：A+
- ●聲效：A+
- ●耐玩度：A-
- ●娛樂性：A

**整體評價：A**

「黑暗王座III」是經過系列作品演化以來最具動作要素的代表作，玩者除了能夠全程以滑鼠操作，還可同時操控鍵盤上的熱鍵，面對不同的環境與狀態，採取最適宜的應對措施。也正因為有這樣方便的操作控制，才能夠讓玩家享受到樑上君子飛簷走壁、登堂入室的快感。但是話說回來，由於說明書上並未詳細解說進出門戶的要訣，以致常發生不得其門而入或有進無出的卡死窘態。

例如以站立的情況面對一處胸腰之際有處窗口的建築，電腦會判斷頭部遭到上方牆壁的阻礙，以致無法直接以站立的狀態跳躍進去，因此玩者必須放低身段蹲下，壓著蹲下的C鍵再按空白鍵與前進鍵，才能如願以償地進入屋內，而且還不保證一次就能成功。當然只要知道要訣，剩下的只是嘗試時間的多寡問題。但若手冊裡能夠舉例說明這樣的情況，玩者可以省下很多不需要浪費的時間去弄清楚到底自己是動作白癡，還是遊戲上發生了不解的問題。

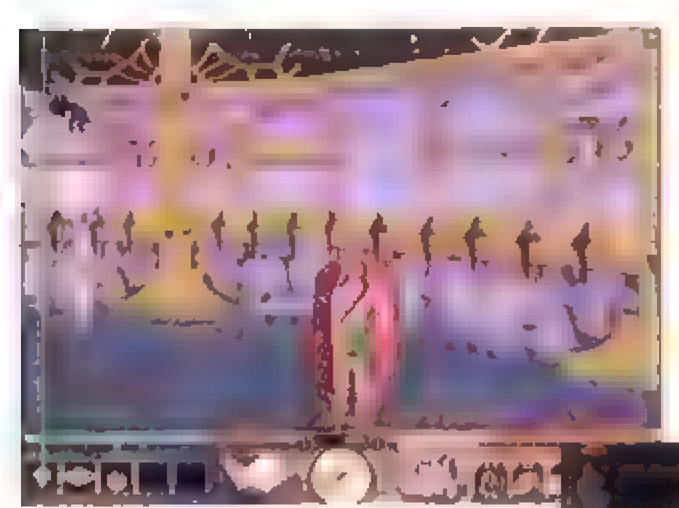
排除這樣的疑難雜症之後，各位就會發現，這樣一個極具系統格式化的龐大遊戲是相當迷人的。君不見冒險日記上歸類的方式有如萬用筆記本一樣方便嗎？這就是將遊戲規模複雜化後的簡便操作方案。它既能讓遊戲中的物件多如繁星，又可使操作上的手續變得更簡約，而且加上完全圖形化與解說的方便功能後，這個日記本的存在就如同一本不可或缺的日常寶典。

遊戲的系統界面實在讓人很難挑剔其他無甚所謂的瑕疵。我們擁有了常備的自動繪圖功能、魔法物品調藥的配製公式、鉅細靡遺的物品與魔法解說、可以迅速切換物品魔法的優先使用欄位、輔助攻防的隨身夥伴、雙手同時並用滑鼠鍵盤的操作設定，這些幾乎是過去玩家們夢寐以求的要素可說應有盡有，還是讓人感到遊戲中缺乏了某種東西。那是什麼呢？也許是讓人能夠更明白目前的處境、對整個環境有更進一步瞭解的訊息吧！

原來不論是聲光效果或各項設定都令人驚訝不已的這個遊

戲，訊息竟少得可憐。或許有人會怪罪他人無法聽辨英文的旁白吧，然而事實上日記本會自動記錄這些對話的簡要重點，因此這並不是問題。我們不明白的是光靠手冊中對遊戲背景的簡介，難道就足以讓玩者完全投入這個世界嗎？玩者們最需要的「探索」「觀察」「聯想」的有關訊息都到哪去了？

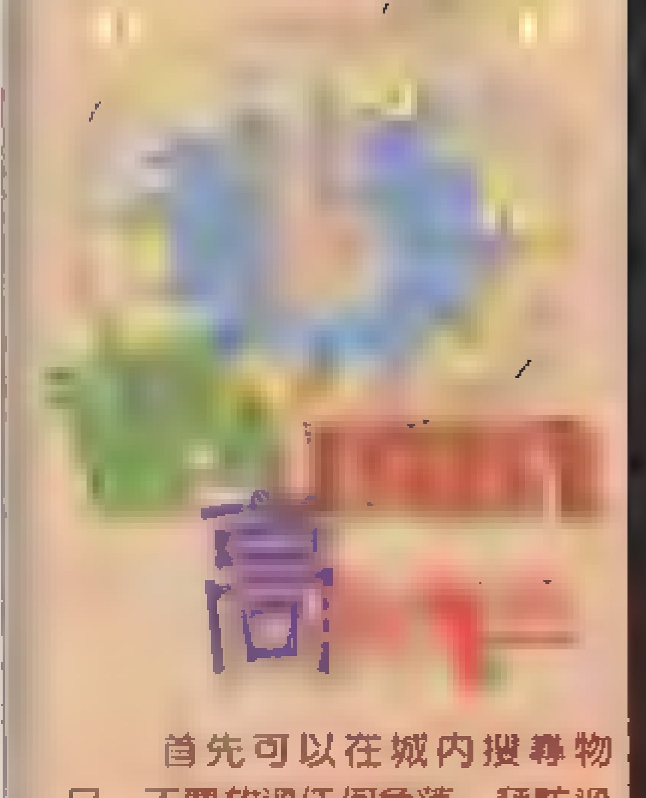
公會的主持者只會交代一些任務，鎮上的居民與守衛能夠提供線索的更是寥寥無幾，迷宮中充滿的只是需要百般嘗試才能破解的難關，這樣讓人絞盡腦汁的過程真的讓玩家有所獲得嗎？還是徒然耗費生命而已？這麼說或許過分了點，但是凡事總有個目標的，就像主角為了找回自己失去的靈魂一般。想到這裡，不禁讓人懷念起早期「創世紀IV」可藉由鍵入訊息搜索情報的功能，當然我們不奢求這樣的系統，但是要求更多的情報並不過份吧？



如果這一開始的劇情佈局就是一個考驗玩家的前提，利用居民不信任主角的情節，而故意安排少量的訊息，那麼這樣的難關似乎言之成理。只是一個好遊戲的門檻，不應該設計得太高的，因為那會

使人望而生畏，或是臣服於挫折迷惘的情緒。尤其是費盡千辛萬苦鑽進了難以進入的閣樓，才發現寶箱內的東西根本不值一晒，又或是歷經百般戰鬥還是少有金錢斬獲時，更是讓人深覺遊戲的確有耗費玩者時間之感，這麼一來再簡便的日記本功能也會相形失色。

處在這樣一個支離破碎的世界裡，面對茫然前途的玩家們應該要把握的原則是什麼？嫻熟的鍵盤操作技巧是突破重重險關的保證，勤練法術與戰技是獲得公會認可的指標，鉅細靡遺地搜索擊破後的木桶殘骸（哈！因為有些物品會落在木桶後方看不見），這些都是最基本的求生原則。但是如何才能讓劇情進展得更迅速，只有靠玩者們天才的想像力與鍥而不捨的努力了。希望各位玩家也能像主角一樣，早日找到自己的靈魂。願主保佑汝等！



首先可以在城內搜尋物品，不要放過任何角落。拜訪過各公會後，接著到武士公會的左後方，可以發現一扇通往地下水道的鐵窗，小偷公會就在水道的某處盡頭。見過小偷公會的主持婆婆並進入其身後的物品店後，如果將她格殺則可取得所有物品，但是日後便不能再升級，也無法取得更重要的物品。

玩者可以到城外宰殺野豬取得其肉，再至火山岩區以冰晶符鎮壓，以完成牧師與法師公會的任務，接著再到[illegible]除鼠輩，方可完成武士公會的任務。取得四大公會的會員資格後，便可開始訓練。

武士公會裡有訓練所，但勿選擇闖關的訓練，選擇與模擬武士競技即可。選擇鬥關中最上方的騎士盾代表最高等級的武士，旁邊的三個圓盾是競技環境的難度選擇，訓練的費用只需要10塊錢，收費低廉且成效卓著。不夠錢時，再到迷宮殺ORC或採集魔法物品變賣即可。

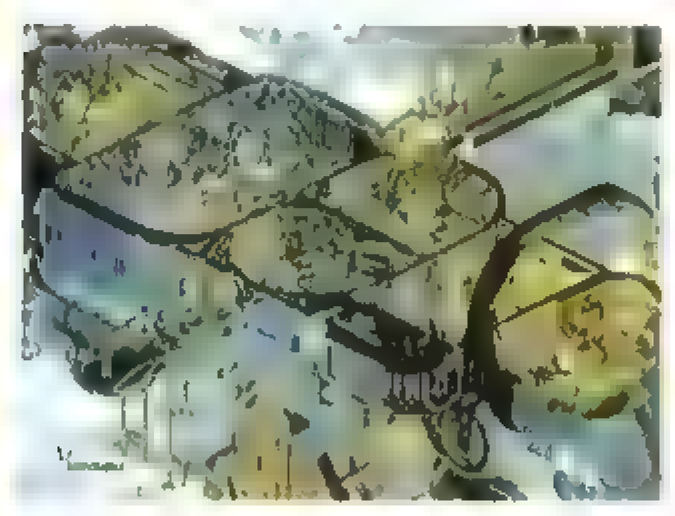
◆設計公司：WESTWOOD
◆發行公司：美商藝電
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P-166
◆　記憶體：32MB
◆支援音效：S
◆顯示模式：SV
◆操作介面：M、K
◆遊戲售價：980元
◆測試配備：P-450、128MB DRAM、32X CD-ROM、Magic 3D II、Permedia II、SB Live Value

本文作者／朱紹祖

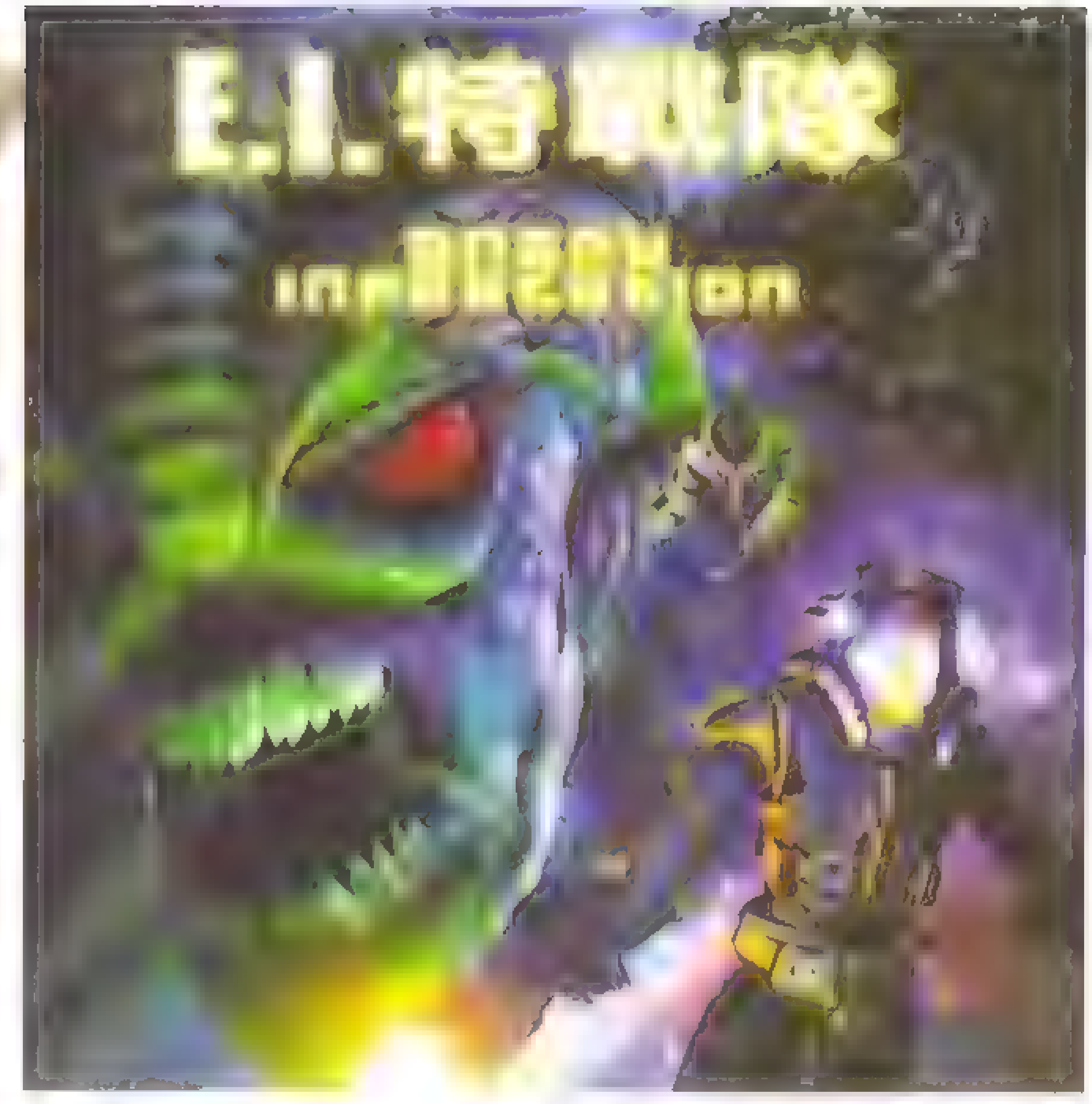
- ●外觀：A
- ●劇情：A-
- ●操作：B+
- ●畫面：A
- ●聲效：A
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B
- ●連線功能：B

**整體評價：B+**

各位玩家是否還記得一套叫做【十字軍】的遊戲呢！這套遊戲大概是兩三年前的作品了，如果玩家曾經玩過這套遊戲的話，大概會對今天要介紹的【E.I.特戰隊】有個基本的概念了。

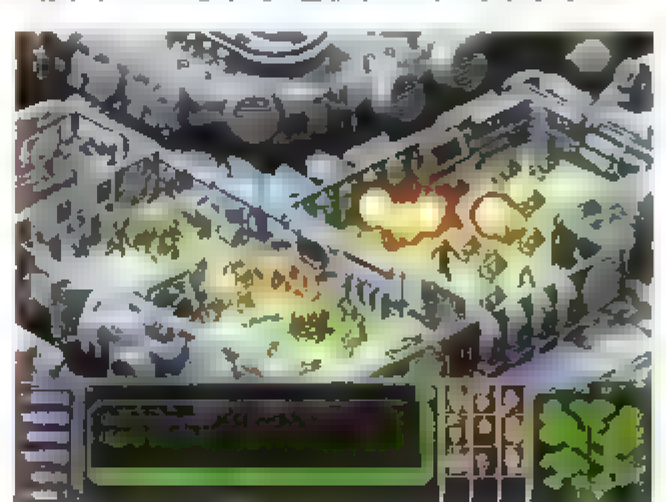


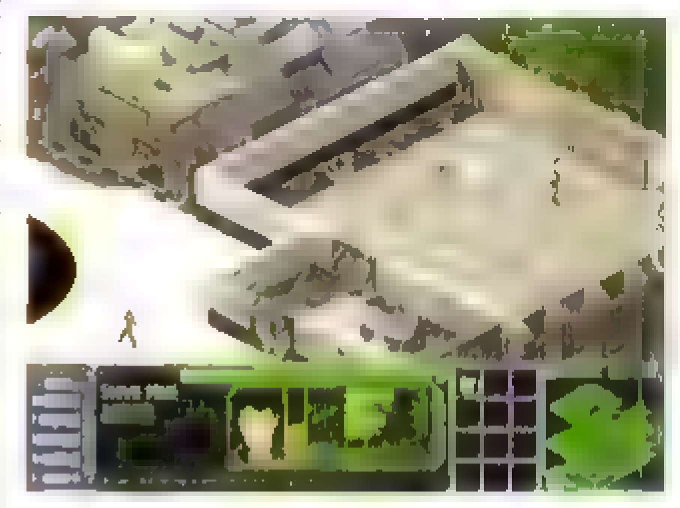
【E.I.特戰隊】遊戲的基本故事內容是講述在遠古以前的人類，他們面臨了重大的危機使得他們不得不設法撤離居住已久的地球，而移居計畫不停的進行，殖民地也因而不斷的建立，而眾多的殖民地當中以遠離太陽系的Redavi最為繁榮，同時人們也在Redavi星球裡，發現了有史以來最強的能量元素—Promethium




鉅金屬。平靜的日子就在一大突然飛來的殞石中終告結束！

【E.I.特戰隊】事實上可以算是一個即時性的動作遊戲，玩家就是扮演特戰隊的指揮官，帶領著一群學有專精的隊員去完成任務，至於這些隊員其專業身份分別有指揮官、生物學家、化學家、技師及醫護人員等等，多達十五種。關於遊戲的玩法，筆者倒覺得有點像十字軍（在遊戲內以即時制的冒險方式完成任務），只不過活動的人數從一個人變成一隊人吧！在每關的一開始，玩家會接到不同的任務，遊戲將會安排好人員，而這些任務的目的大概是偵察異形、收集樣本、拯救人員及消滅異形等（約共26關），只要各位玩家完成任務後按下ESC便可過關，十分簡單。





【E.I.特戰隊】的操作方式是以一隻滑鼠走天下的設計，玩家在遊戲中可做出使用、操作、拾取或移動東西的動作，只要玩家把滑鼠點在物件上方均有反應呈現（會發亮），在人物活動方面，遊戲也提供了像即時戰略遊戲般的操作方式，玩家可用指標點一下要操控的單位又或者把它們都圈起來即可，十分方便，同時遊戲內也允許各位玩家個別設定人物的行動屬性，這些屬性包括了丟下物品、躲藏、攻擊…等等，如此各位便可因應策略上的需求，指派不同的人員來進行不同的任務（附帶一提的是遊戲除了滑鼠控制外，鍵盤也有提供熱鍵讓玩家更方便的操作遊戲）。

至於畫面方面，【E.I.特

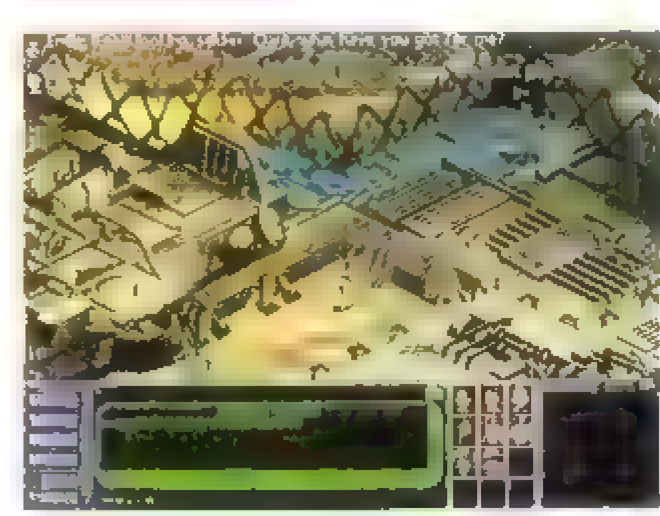
戰隊】是採用高解析度高彩（Hi Color）的方式呈現，所以遊戲的細緻程度可以算得上是相當的不錯。遊戲畫面是以45度的俯視角度來表現，玩家可藉此來縱觀特戰隊附近的環境（不過在遊戲中許多場景都在建築物內，所以必需人員進入該建物後才可看見裡面的情形）。另外遊戲在進行時，畫面視窗也採用多功能視窗分割的模式，上方爲遊戲的主要進行畫面，而下方則分別有隊員的資料及狀態畫面和該關卡的地圖，這種設計相當有助於玩家在進行遊戲時人員及狀況隨時掌握。

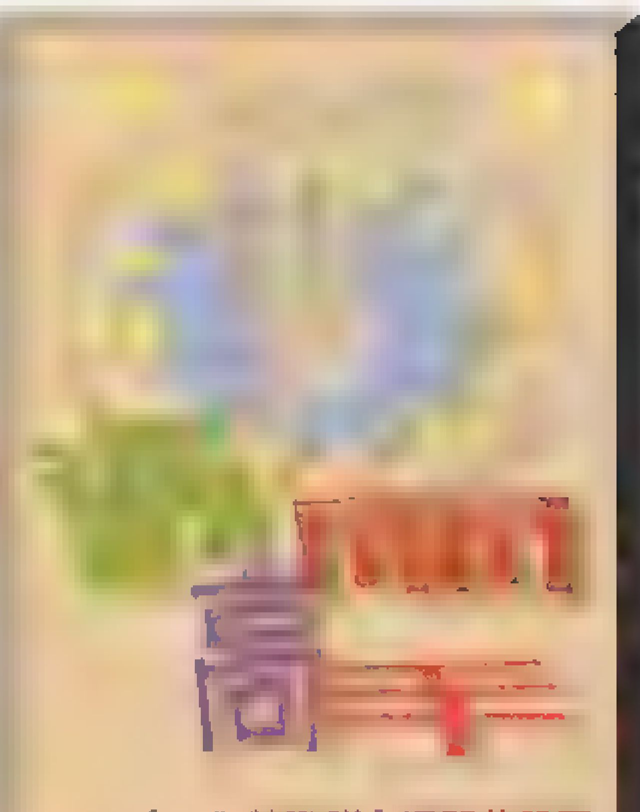
至於聲效方面，【E.I.特戰隊】也製作得相當的認真，每關的起始先由英文語音講述該關的任務概要及目的，進入關卡後除了背景音樂外，每個人物都有各自的語音，而且發射武器及使用物品均有不同的音效，使得遊戲在音效的表現也相當豐富。

事實上就遊戲的整體而言可以算是可圈可點的，以難度來說遊戲是以漸進式的設計，每關的版圖是越來越大而且任務難度也是越來越高（玩家開始可先進行教育關卡），再加上怪物也是屬於死纏爛打型的，所以玩家會發現愈越玩到後面愈吃力的感覺。另外，筆者之前提到遊戲中，玩家是指揮一群專家去完成任務的，每關開始都會提供一些具有特別專長的人員供玩家使用，這些人都有其特有用處，有的會開鎖、有的會修機器、有的會研發…各位玩家要視乎該關任務的需求，如果沒有好好的讓那些關鍵人物活到任務完成，遊戲便會自動宣告任務失敗。

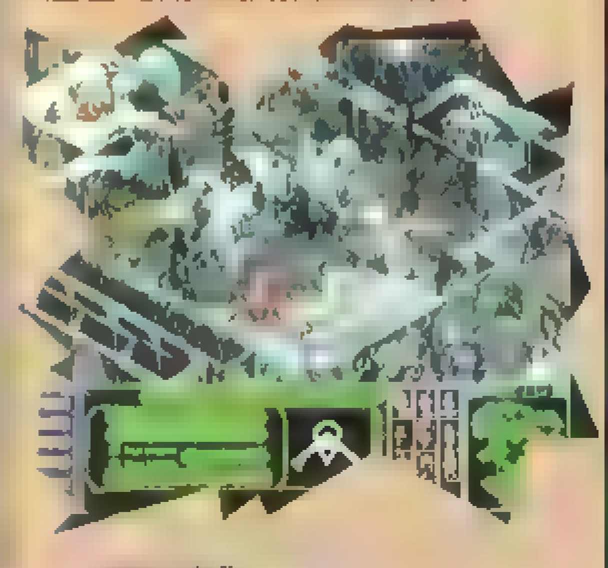
另外，關卡設計也十分特別，每一大關內都有一些小關，可以隨意選擇不同的小關來進行。筆者認爲遊戲中有一個大BUG，那就是它的安裝程式，特別是使用抽取式硬碟系統容易發生這種問題（發生找不到光碟片上程式的問題）。而解決問題的方式，就是回復之前的組態或者重新Install遊戲一次。當然【E.I.特戰隊】也支援了多人連線的功能（TCP/IPX），不過基本上，在多人連線的遊戲玩法並沒有多大的不同，只不過是把原先遊戲的玩法由單人改成合作過關方式吧！筆者覺得這部份製作得有點馬虎。

總括來說，筆者認爲遊戲的畫面美工尚算不錯，操作上也十分簡便，唯獨是英文太多使得玩家若是英文能力太差，可能就會看不太懂故事內容，連線方式的玩法也有點草率，如果各位喜愛像【十字軍】這類遊戲的話，相信【E.I.特戰隊】必定值得各位嘗試看看的。






【E.I.特戰隊】過關的重要因素就是要弄清楚每關的任務目標，因為每關都有一些關鍵點，玩家必需要清楚這些重點才能委派適當的人員去完成任務，另外各位要注意使用適當的武器對付不同的怪物，因為遊戲中並沒有提供太多火力強大的武器供玩家使用，而且大部份武器彈藥都是有限的，一但用光了就只能夠倚靠拳腳了。另外武器對怪物不一定都是具有消滅的作用，有時候反而會幫助它們加速成長，所以各位玩家必需小心使用。另外，遊戲中有一種武器Medical Bed具有起死回生的功能，萬一人員受傷或被殺都可利用它回復（但必需在屍體消失之前），當然各位也可用秘技救回這些人。



- ◆國外發行：RIPCORD
- ◆國內代理：歡樂
- ◆遊戲類型：動作
- ◆使用平台：WIN95
- ◆適用機型：P-166
- ◆記憶體：32MB
- ◆支援音效：WIN相容卡
- ◆顯示模式：SVGA
- ◆操作界面：KEYBOARD
- ◆遊戲售價：890元
- ◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3DX PRESSION+、3Dfx卡

本文作者／G.R.X

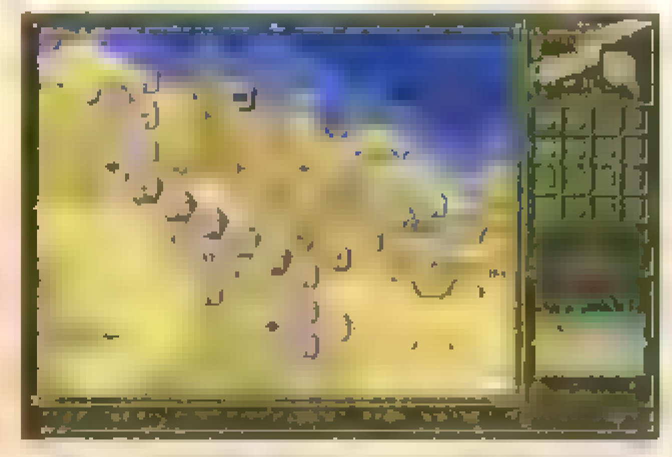
- ●外觀：B
- ●劇情：B+
- ●操作：A
- ●畫面：A
- ●聲效：B+
- ●耐玩度：A
- ●娛樂性：A-
- ●連線功能：A

**整體評價：A**

決定性會戰是TALONSOFT所出品的一款六角格回合制戰爭遊戲。其遊戲內容主要是描述1939年到1955年之間世界上所發生的重大會戰。玩家可隨意扮演德、蘇、美、英、法、日、韓等各參戰國家，並深入戰場統馭三軍指揮全局。

在評析之前筆者首先要澄清一下，由於國內代理商將"決定性會戰"緊跟隨在"東、西戰線風雲"後推出，加上遊戲中所標明戰爭年代跟二次大戰年代差不多。所以筆者在網路上看到不少玩家質疑該遊戲是否是TalonSoft將其前幾個遊戲結合起來，資源再利用的撈錢作品。不過，在筆者玩過該遊戲後發現，或許"決定性會戰"在圖形或設定上跟前幾個作品有重複的地方，可是在遊戲方式跟遊戲性上可說是截然不同的。當然，至於遊戲本身是好是壞那就讓筆者爲您分析過後，請玩家自己決定囉！

正如同該遊戲說明書中的第一段所講的，"決定性會戰"是一款屬於作戰級的軍事模擬遊戲。在遊戲中玩家所指揮的並不是坦克、步兵等單一部隊，而是由許多部隊所組合成的大型軍團。在銀幕上的每一格作戰單位都包含有"一堆"兵種在內。而且這次玩家可指揮的還包括海軍、空軍等特殊單位，這跟前系列作品是有很大差異的。也正因如此，筆者覺得"決定性會戰"因該是屬於戰略層面的作戰遊戲，而非區域性的戰術遊戲。



由於遊戲的重點是擺在作戰指揮上，所以自然在其他方面就沒有多下工夫了。舉例來說，"決定性會戰"可說是完全沒有戰鬥動畫效果的，在戰鬥時只有在單位上閃動一下加個音效而已。而且各單一兵種也沒有詳細的外型圖，只有在查詢資料時用外型框表達一下類別罷了。還好，在放大到最高等級的戰場上，每個軍團還是有依照該軍團主要兵種在地圖上顯現出兵器外型。且還可以讓你一眼看出該兵器的種類，這點可說是相當精緻的。不過可惜由於戰場的類型不太一樣，爲了能仔細掌控全局，筆者通常將畫面模式設定在軍棋式圖示模式中。所以此一模式對筆者來說，可實在是有點不太實用。倒是如果玩家們比較喜歡兵器對兵器的感覺的話，那此一模式便可讓您滿足一番了。

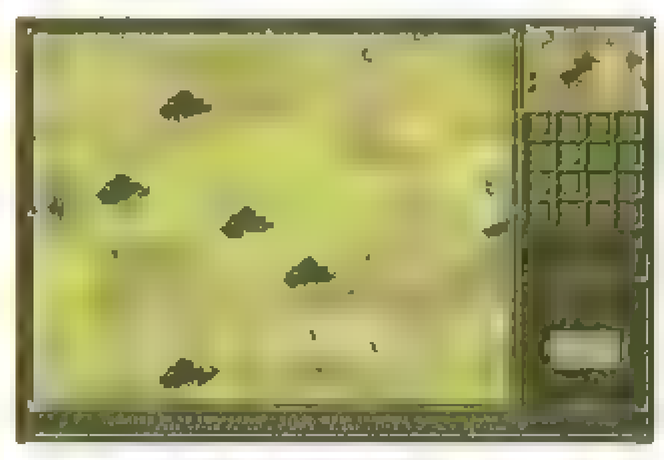
其實"決定性會戰"最讓筆者欣賞的，便是兵種的多元化了。在遊戲中，玩家是眞的可以調派指揮陸海空三軍的。從驅逐

艦、巡洋艦、戰艦空母等各式海軍艦艇到空軍戰鬥機、攻擊機、轟炸機等。而且你的部隊不僅會依照特色在行動作戰能力上有所不同（比如說雪地兵、山地兵在專長地形上的表現；傘兵，特種部隊在移動力上的特殊能力等。）還可以視需要進行各種運輸作業。比如說鐵路運輸、登陸艦運輸、甚至空投等。雖然說在畫面表現上並沒有動畫造型等特殊表現（比如說鐵路運輸並不會真的出現火車），不過在整個戰略指揮的氣氛上可說是營造得相當不錯的。

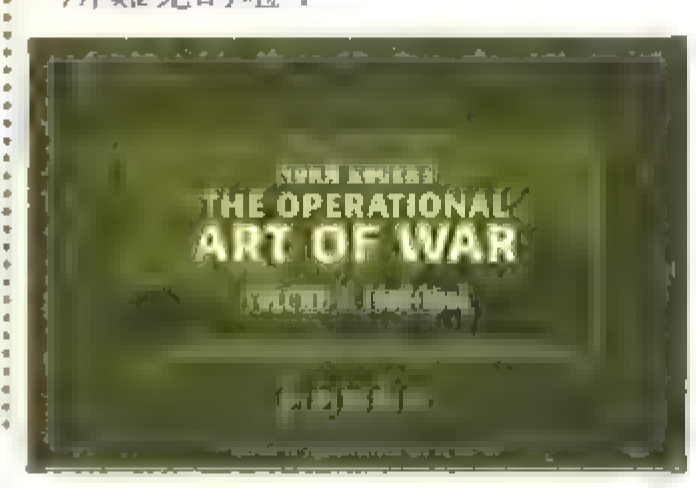
遊戲提供的戰場並不多（還不到二十個，跟前一系列比起來明顯的縮水很多。）或許是前幾個作品玩太多了，這次的戰場除了幾個非二次大戰的特殊戰場外（如韓戰、北約跟華沙的對抗等），其餘的並不很吸引筆者去玩。不過話又說回來，那幾個特殊戰場玩起來的感覺也實在是蠻不錯的。尤其是韓戰那一場，筆者一開始輕忽了北韓的軍力，差點連人帶機被趕下太平洋去。還好後來美軍源源不斷的增援，才讓筆者有機會絕地大反攻。而正當筆者好不容易逆轉情勢，正要"趕盡殺絕"之際卻又遇上中共的人海部隊…

這次在操作介面上仍是TALONSOFT一貫的一鼠到底介面，可說是蠻讓人容易上手的。

一些在前系列作品上不方便的地方都已有改進。而且在畫面模式上亦是提供有高達四個等級的縮放畫面，可讓玩家自己選擇喜歡順眼的畫面模式。此外，雖然遊戲有著相當的複雜規則跟資料設定（真的，當玩家看說明書時可能會被搞得頭昏眼花。）不過真的玩下去卻又讓人覺得好簡單。將複雜的規則以簡單的方式呈現，這正是筆者相當佩服TALONSOFT的一點，而相信這也正是該公司能在國外贏得不少掌聲的原因。



正如同前幾個作品一般，"決定性會戰"在連線功能上可說是相當齊全的（這也是筆者佩服TALONSOFT的第二點），不僅提供有先進的網際網路連線功能（internet Tcp/Ip）、數據機連線功能（mondem）、區域網路連線功能（NetWork Ipx），而且還有E-Mail連線及最基本的單機雙人玩功能。當然，對戰的後果可是恕不負責的，尤其是這種陣營分明的戰略遊戲，當辛苦佈置的戰線被對方毫不留情的蹂躪時，一方的臉紅脖子粗大多是在所難免的啦！



由於敵方部隊在被強大武力攻擊時會不斷撤退並重新集結。所以，在攻擊敵部隊時，最好能先將敵方部隊包圍其來再一起給以致命一擊，如此該部隊便會被一次殲滅

此外，除非是你真的有把握掌握敵方部隊的數量或是時間不夠。否則在下攻擊指令時儘量別選擇"前進攻擊"。因為那會讓你行動力高的部隊部隊跟行動力差的部隊分散。而分散出去的小單位，通常在下一回合就會被their集結大批部隊圍殲，下場悽慘

"前進再前進"，是這個遊戲致勝的不二法門。固守原地對你是沒有什麼幫助的，就算擊潰敵部隊其也會再度集結反覆攻擊。所以，只要武力夠，就不斷的推進你的部隊吧！

◆國外發行：TALONSOFT
◆國內代理：名宇資訊
◆遊戲類型：戰略
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：P-133
◆　記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：980元
◆測試配備：P-233,96Mb,S3,24x CD ROM AW16

# 音速小子大競擊

本文作者／羅蘋

- 外觀：B+
- 操作：B
- 畫面：B+
- 聲效：B-
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B

**整體評價：B**

自從SIGA在1993年推出遊樂器工作平台的Sonic CD之後，風行一時，在經過了六年的漫長時間終於有PC版本的問世，讓可愛的音速小子再度活躍於另一個舞台上。本遊戲屬於動作類遊戲，實際上遊戲目標和各式各樣的賽車遊戲一樣，就是「和時間賽跑」，只要能夠利用最短的時間跑完全程就是贏家。本遊戲秉承了原來的故事，其中出場的人物有音速小子、死對頭艾格曼博士、對手那可爾滋、崇拜者樹爾滋，以及單戀音速小子，也是唯一的女孩子艾咪

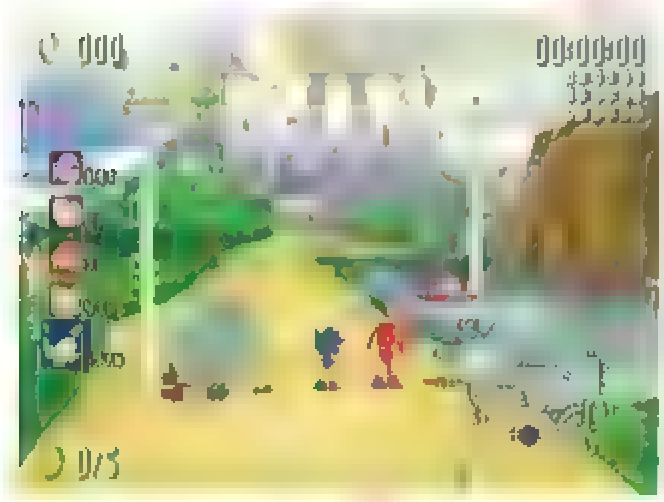
本遊戲移植的工作並不是很完整，首先筆者在說明書的首頁就看到了「遊戲中，請勿使用滑鼠或動畫游標或日語轉化系統以免當機」等等字樣，心中覺得奇怪使用滑鼠竟然會造成當機！？安裝完遊戲之後，進入選單發現除了「設定」的圖案之外，其他的圖案都打了紅色的一個大叉叉，連選都不能選，也沒有錯誤訊息。足足多方嘗試了一個多小時，我想起上次玩「超級運動員二代」時因為作業系統把「音樂光碟機」設定在第一台燒錄器上，所以沒有背景音樂的經驗，依樣畫葫蘆一番，還是不行。後來實在忍無可忍，打電話到代理公司去詢問，才發現本遊戲只能在系統抓到的第一台光碟機執行?!!也就是說，想要順利進行遊戲，必須進入作業系統的硬體設定選單，把遊戲光碟片所在的光碟機代號，設定為所有光碟機的第一台。

遊戲並沒有開場動畫，但是唯一的一張靜態開場畫面卻相當漂亮。筆者的配備是賽揚300A超頻到450MHZ，L2 cache有開，配上恩雅的巫毒二代加速卡以及128MB記憶體，跑起來相當流暢，完全沒有感覺任何畫面停頓延遲的現象，但是有一點比較奇怪的是，遊戲一開場或是主角跑得太快時，畫面會突然「冷凍」一下。國外的使用者對此多所詬病，但是筆者研究了一些其他人的心得才發現，原來是因為本遊戲在一開始必須同時讀取音軌，並且隨時要把主角維持在畫面中央的緣故，但是感覺上還是移植不佳的因素居多。共有五個競賽場景，程式善用了加速卡的特性，畫面十分漂亮，顏色也很鮮豔，令人遺憾的是玩家縱使能「切換視角」，實際上還是只能從「背後」來觀看遊戲進行的過程。

音樂方面，筆者認為背景音樂相當動聽，可惜音量和音效不成比例而且無法調整，當您把音樂調到可以的時候，音效的大小會讓您「嚇一跳」！在原本遊樂器的工作平台上，音速小子是會說日文的，可惜到了PC上面，聽不到有趣的日文了，有點令人遺憾。音效部分仍然略嫌不足，

而且偏向單調，聽久了會有一點吵。

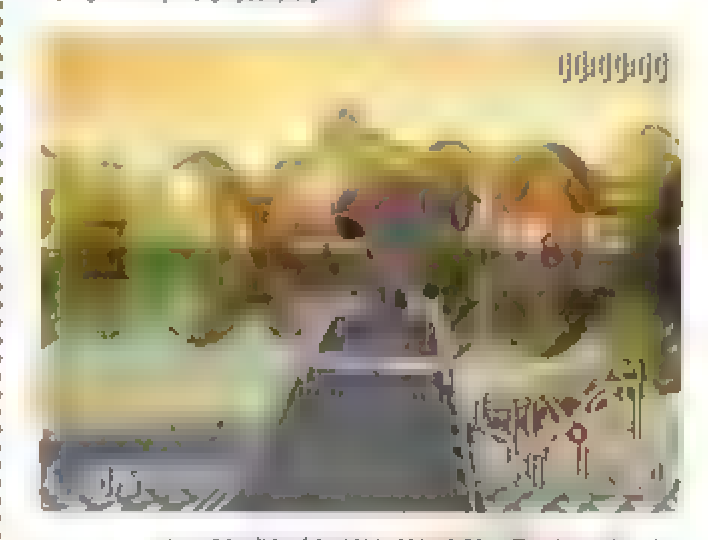
在操作方面，筆者嘗試過鍵盤和搖桿，鍵盤的反應相當敏捷，除非您的速度能夠操控得很好，否則很容易失控衝下大海或懸崖，敬陪末座。搖桿的操控性不錯，按鍵也比較少，建議玩家使用搖桿來進行遊戲比較容易獲得勝利。



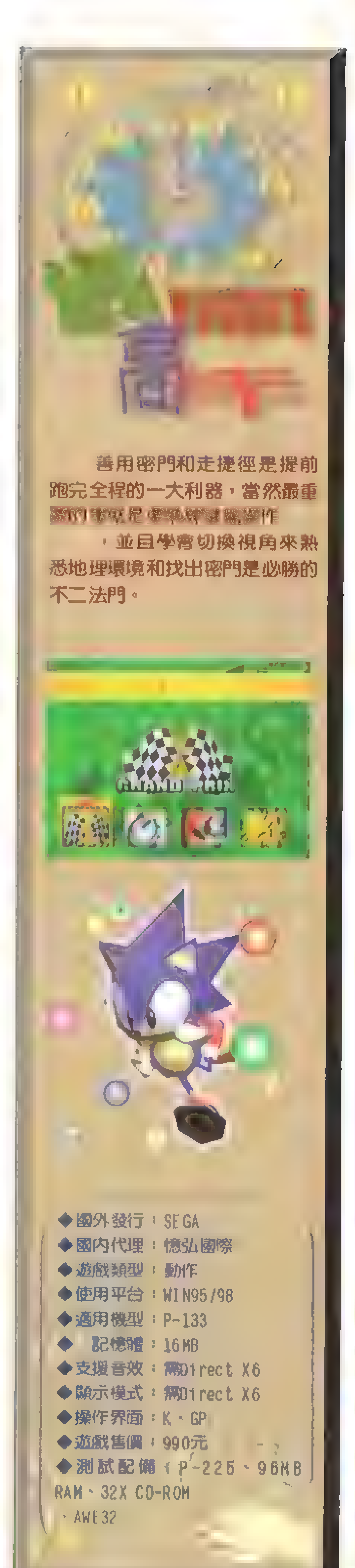
遊戲性方面是本遊戲最有趣的地方，雖然本遊戲是以看誰先跑完規定圈數來論勝負，但是卻完全沒有規則，除了鼓勵玩家大膽抄近路以外，並且提供了各式各樣的寶物和密門，其中還包括了「時空門」可以讓玩家到過去和未來找博士算老帳並救回女友，大大的提高了遊戲性和耐玩度。遊戲共有五個人物可以選擇，每個人物都各有專長，根據筆者的經驗，不同的專長必須在適合的地形才能發揮最大效益，這部份就有賴玩家從經驗來學習了。

本遊戲設定在每一回合結束之後會自動存檔，比遊樂器版本只能在特定時機存檔較有人性化多了，玩家也不必一再地努力重來。「抄近路」真的相當重要，也是本遊戲致勝的關鍵，各場景的地形初玩時會覺得有一點複雜，但是摸熟了就覺得沒什麼，其他對手也會抄近路，跟您設定的難易度有關，如果您想知道密門或捷徑所在，可以鎖定一個對手一直跟著他跑。BONUS的關卡略顯單調，沒有原本遊樂器版本的好玩。

在耐玩度方面，由於場景固定，人物種類也不多，說實話容易玩膩，本遊戲鑑於這一點還提供了「限時搶珠」和「多人對戰模式」的選擇，不過這邊的對戰並非網路連線對戰而是單機對戰，所以畫面會分割到最多四個小畫面，然而這樣的遊戲方式卻相當刺激，大家猛抄近路猛闖密門，十分熱鬧。



本遊戲的問世讓「音速小子迷」眼睛一亮，SEGA的吉祥物終於能夠重新包裝出發，然而本遊戲的整體表現卻仍然是有點令人失望的，一方面並沒有顧及到懷舊的喜愛者的角度而保留一些傳統及特色，另方面也沒有完全發揮PC硬體的極致，遊戲執行上的效能不佳與延遲，幾乎可以確定並非PC硬體的先天不足，而是程式移植的努力不夠。一些當機的情形（如禁止移動滑鼠或設定動畫游標）也絕對不是無法解決的問題，筆者不相信「PC永遠不如遊樂器」這種一廂情願人云亦云的論點，或許移植的程式設計師該對於上述的傳言負一些責任吧！




善用密門和走捷徑是提前跑完全程的一大利器，當然最重要的事就是學習鍵盤操作，並且學會切換視角來熟悉地理環境和找出密門是必勝的不二法門。

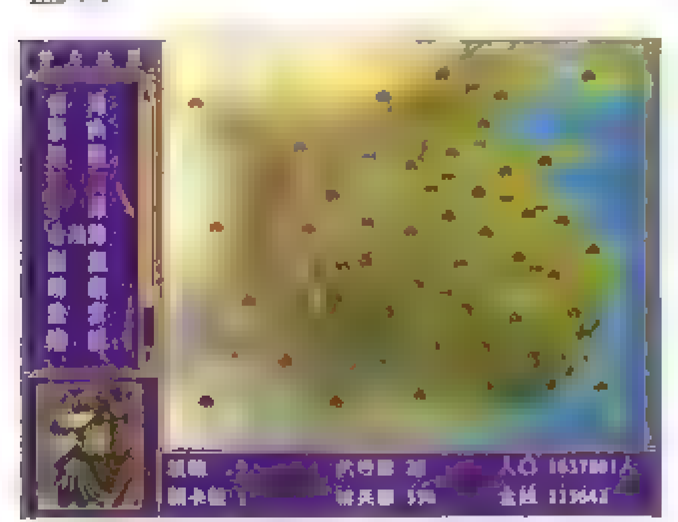
◆國外發行：SEGA
◆國內代理：憶弘國際
◆遊戲類型：動作
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：需Direct X6
◆顯示模式：需Direct X6
◆操作界面：K、GP
◆遊戲售價：990元
◆測試配備：P-225、96MB RAM、32X CD-ROM、AWE32

本文作者／ALEX

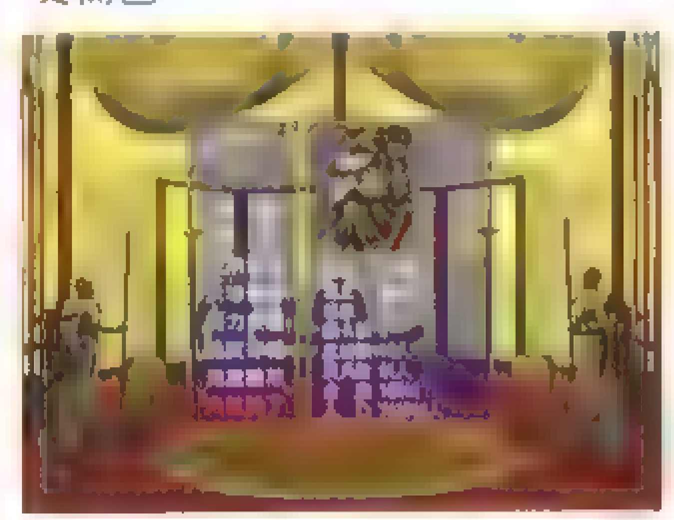
●外觀：B-
●劇情：A-
●操作：A-
●畫面：A
●聲效：A
●耐玩度：A+
●娛樂性：A

**整體評價：A**

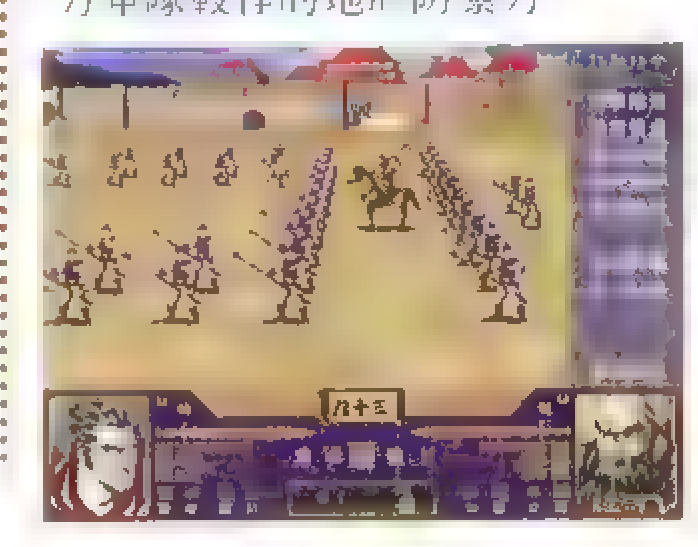
三國的時代背景，確實是遊戲界一個取之不竭、用之不盡的靈感來源，以此題材所製作成的遊戲作品，多得不可勝數。也正因爲熱愛這種歷史背景遊戲的玩家所在多有，以致類似三國戰爭遊戲的作品，如同雨後春筍一般的蓬勃發展。「三國群英傳二代」延續了前一代作品精髓，加入了更多足以左右戰事成敗的屬性，使得遊戲的挑戰度更上層樓，凡是喜愛這類型遊戲的玩家，這一回諒必可以玩得更加盡興。



在「三II」裡的逐鹿中原時期分有：黃巾之亂、討伐董卓、群雄割據、赤壁之戰和三國鼎立五項，而任一個時期也都能自由選取一個君主來進行遊戲，所以遊戲的耐玩度的確很足夠當然啦，要是玩家喜歡向高難度挑戰的話，選取一個在該時期內實力較弱的君主，相信更能獲得加倍的成就感。只不過依筆者自身的經驗來說，這樣的選擇，會導致時常陷入生不逢時的自憐自艾而已。



遊戲的主要流程分別是：內政經營模式、大地圖戰略模式、以及兵團作戰模式，依循這三個模式循環進行，即組成「三II」的遊戲架構。在內政經營上可以增築城池防禦工事、開發以獲取資源並廣納四方人才、寶物。在戰略大地圖模式則能部署武將、更換武將兵種、補充士兵或組織兵團進行作戰。總計大地圖的城市和城塞共八十座，城市的功能除了補充武將體力、降低疲勞度、恢復士氣、徵調兵員、組織部隊、尋找新進武將、開發寶物等種種例行性事務之外，在戰爭時，城市和城塞更能提供己方部隊較佳的地形防禦力。



這款遊戲的重心所在，似乎是偏重於戰爭的部份，反觀在內政經營方面所下的功夫，顯然多有不及。無可否認，遊戲在戰爭場面的出色表現，確實值得讚賞。首先映入眼簾的戰爭場景就極具大魄力，而這樣的大場面也成功的烘托出戰場肅殺的氛圍。尤其當萬軍之下，殺成一團時的景況，看似遊戲，又似真實。遊戲在美術方面的造詣，更不容忽視。戰場氣氛營造得宜自不在話下，細膩的畫工使得人物動感十足、逼真更是難得。玩家不能不知，遊戲中的主將人物多達四百人，光是張羅這一大「拖拉股」主將大頭照的辛勞，就很讓草民感動。

戰鬥系統是這款遊戲極其重要的一環，除了主將本身的實力考量之外，舉凡兵種相剋、戰場地形、陣型、武將技和軍師技的優劣等等，對於戰局都具有決定性的影響力。此外，主將本身的疲勞度，或兵士的士氣等等，也是不容忽視的影響因子。所以啦！當玩家們在螢幕上看到己方士兵違抗命令，轉身落跑的悲情畫面時，就當考慮是否該好好犒賞一番了。針對遊戲在這些林林總總的屬性變化，能夠兼顧情理而設定合宜，草民極表推崇

除了極具魄力的戰爭場面，玩家在戰場上其實也能享有極高的自由度。即以觀看戰場的角度爲例，戰爭場面的隨意拉近、延伸、定點瞬間移動等功能，就很具有新鮮感。加上百餘種武將必殺技的超炫法術特效，使得遊戲在聲光效果方面別具看頭。二代遊戲在戰後的處理上有一項新設計，不論敵我何方落敗，遭俘的武將都面臨了接受招降、斬首示眾或被釋放的不確定性，這就牽涉到武將本身的忠誠度了。因此，身爲一方之君主，平時不忘以金帛、美女犒賞旗下武將，多多奉行「上馬金、下馬銀」的金科玉律，戰時才不致面臨人才迅速流失的窘境。

二代在操作選單方面的大幅改進也是有目共睹，對玩家最爲便利的一項即是，在武將資料的顯示單上，可以依照各項能力作排序顯示，提供玩者掌握即時、有利的訊息。此外，每個出征軍團均設有隨團軍師一人，可以提供作戰時的策略。城市內可以駐紮的武將數目不再硬性規定，而修改爲隨著城市等級而作調升。在內政方面，增加自治施行的項目，省卻玩家在內政經營上的煩心。這許多的改變，確實讓二代遊戲更趨合理而擬真。

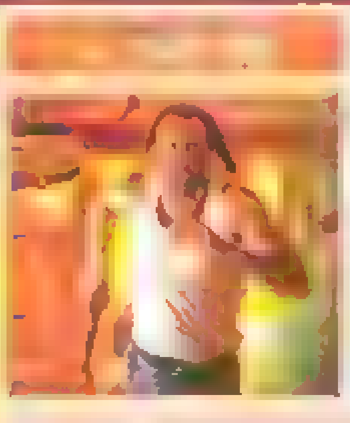
無可諱言，這種類型的遊戲，普遍都有一共同的缺點。玩家在嚐鮮並進入情況之後，週而復始的征戰淪爲揮不去的夢魘。然後，漸漸的侵蝕玩家的耐心，使得三國歸一統的盛舉，變成遙遙無期的憾事。「三II」同樣也難以避免這樣的冷場後果，除非玩家有超強的耐性，經得住一再重複的挑戰、被挑戰，否則恐怕較難領略原創者的用心。或許是爲了補強吧！這款遊戲在戰鬥場面的處理上，顯得特別使勁。持平而論，這個環節無疑是這款遊戲最爲突出、成績最爲顯著的部份，它或可彌補上述的先天不足。

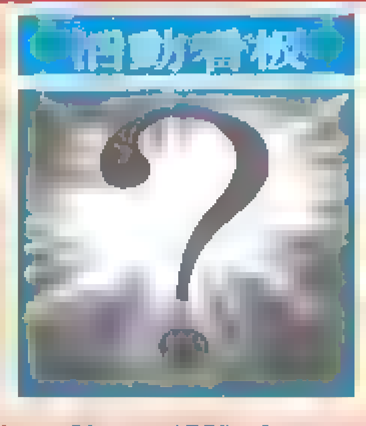
不論玩家進行的是哪一個時期，選擇一個實力最佳的君主，有較大可能儘早達成統一大業。要是身懷堅韌的耐性，要向高難度挑戰的話，那就挑一個最拙的君主，好好的襄助他擴大版圖、堅強實力，完成大一統的志業吧!

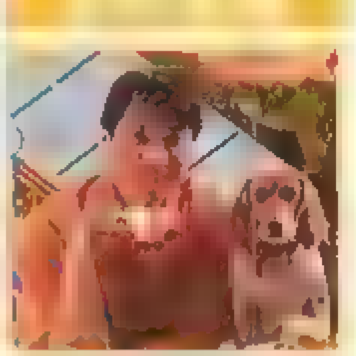
戰役獲勝後的招降選項，該當以武將的實力為考量，萬勿一個勁兒的當他斬首。雖然縱虎歸山之後，很可能再次遇上該名武將的挑戰，但應著眼於日後逐漸壯大時，提昇後的名氣、聲勢等等，有較大的可能性能降伏他，這就更加如虎填翼了。

在每隔一個月的週期性內政治理時間裡，要留意搜索和開發兩項指令的關連性。不論麾下有多少名武將，每一位武將在每一次的內政時間裡只能選擇其中一項為之，而且，凡是正在出征途中的武將，一概不能從事內政治理。

◆設計公司：奧汀科技
◆發行公司：智冠科技
◆遊戲類型：策略
◆使用平台：WIN98/95/NT
◆適用機型：P-133 以上
◆記憶體：16MB
◆支援音效：Directx 相容卡
◆顯示模式：SV
◆操作介面：M
◆遊戲售價：740元
◆測試配備：P.II-266、128MB DRAM 32X CD-ROM Voodoo 2 AWE 64







登記／局版臺誌字第17?號　帳號／41941885

身懷魔法與超能力就一定能心想事成、掌握自我意識嗎？本劇原著作家愛麗絲霍夫曼，其所著書籍總是圍繞著魔法與超能力，並因此而廣受歡迎！由《真愛告白》珊卓布拉克與《遠離家園》妮可基嫚聯合擔綱，雙姝競飆演技新作《超異能快感》DVD／VCD，得利影視特於本月發行，精彩的魔法與超能力，保證讓您看得暈頭轉向！

歐文家族受前人詛咒，且這個家族全是女人，與他們相愛的男人終將死於非命…莎莉（珊卓布拉克飾）與吉莉安（妮可基嫚飾）這對可愛的姐妹花從小由阿姨們扶養長大；她們遵從古訓，吃巧克力蛋糕當早餐，熬夜晚睡研讀魔法書，練習承傳已久的實用法術。莎莉終於遇上知心伴侶，並生下一對姐妹，但老公的身亡，讓她不得不相信魔咒確實存在；而妹妹吉莉安終日與浪蕩子吉米廝混，終於混出問題而鬧出人命！為收拾妹妹的爛攤子，姐妹倆同心協力研究魔法，她們是否能扭轉乾坤，使吉米起死回生呢？

《超異能快感》特別版DVD特別收錄：幕後花絮紀實，及「魔法教室」互動遊戲，教您如何煉製神奇的愛情仙丹，另外收錄導演Griffin Dunne、演員Sandra Bullock、製片DennisDi Novi及音樂製作Alan Silvestri全片講評。想知道煉製愛情仙丹的妙方嗎？《超異能快感》等你一同探尋魔法與超能力的神奇世界。

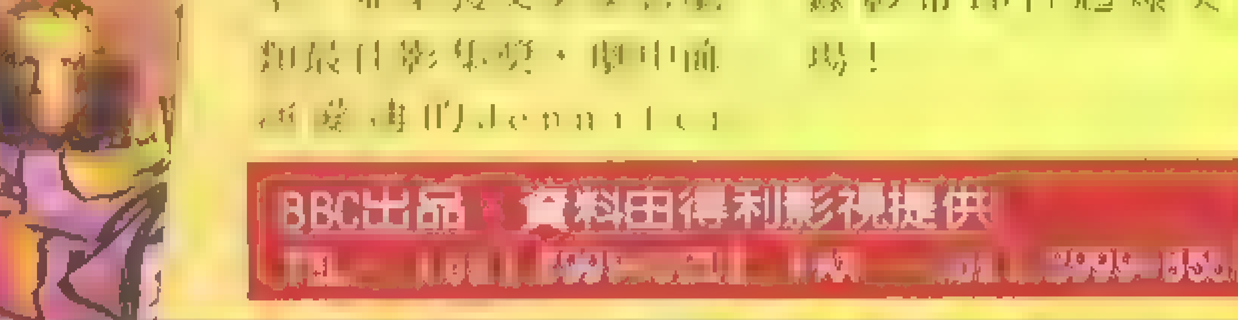
資料由得利影視提供

# 英式無厘頭喜劇 荒誕爆笑一籮筐

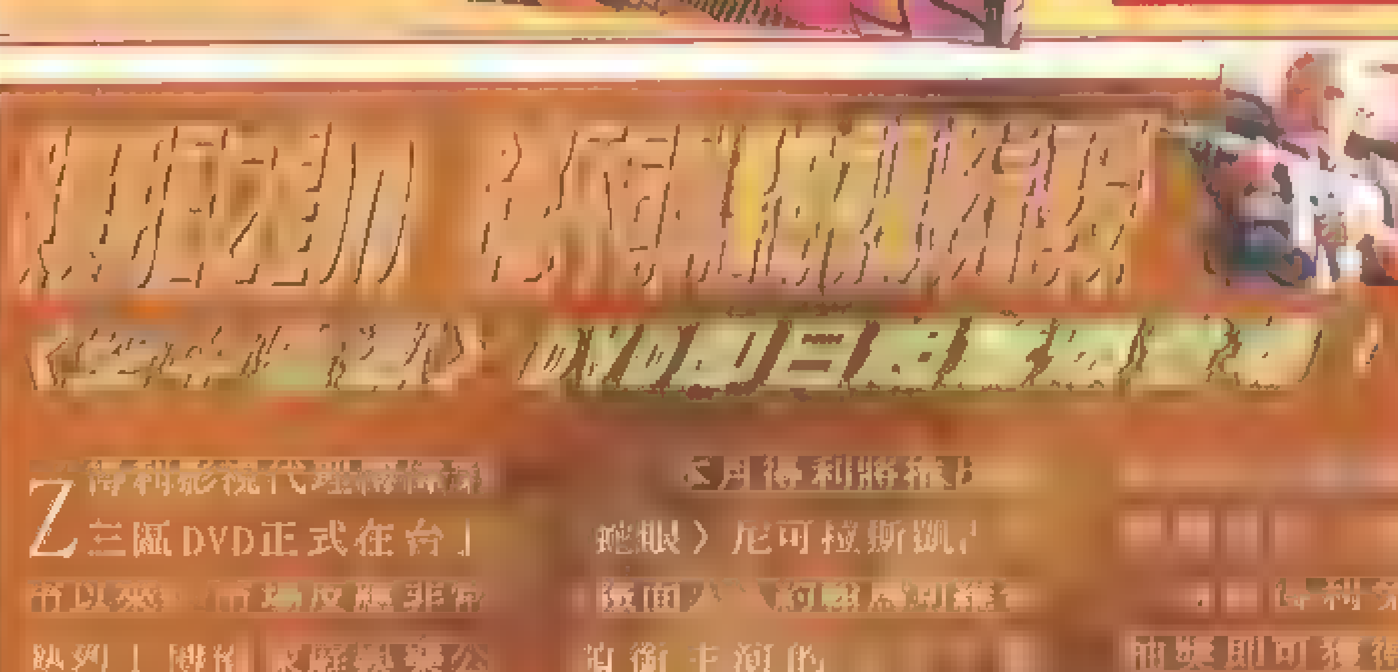
## 黃金騷女郎 錄影帶／VCD爆笑登場

一般人總以為英國式喜劇含蓄、驕傲、尖酸刻薄，正如倫敦多霧、陰晴不定的氣候，令人難以捉摸！其實英式幽默富有人質的阿Q精神，並因此而發展出風格獨具的英國式幽默，近年來英式幽默風格的電影及電視影集在全球各地大行其道，廣受世人歡迎，得利影視特於本月發行BBC出品《黃金騷女郎》VCD/錄影帶，拍案叫絕的劇情，保證讓您笑破肚皮！

派西與艾迪兩人是好朋友，這兩位已屆中年的黃金俏女郎，不畏世俗眼光，大膽穿著作為，卻也因此引發一連串荒誕又爆笑的趣事，不按牌理出牌，完全跳脫一般人的慣性思考模輯，劇中愛惹事的一家老中青三代幽默有趣的對話，加上又瘋又怪的東西，活脫脫是齣英式的無厘頭爆笑喜劇！本系列電視影集由BBC英國國家廣播電視台監製，精良的製作水準，並榮獲艾美獎喜劇類最佳影集獎，劇中由可愛逗趣的Jennifer Saunders親自操刀擔任本系列影集的編劇，兩位荒誕的女郎，到底做了什麼荒謬事呢？BBC鉅獻—《黃金騷女郎》VCD/錄影帶即日起爆笑登場！



BBC出品、資料由得利影視提供



## 《空中監獄》DVD即日起震撼登場！

得利影視代理博偉影片的Z三區DVD正式在台上市以來……

……尼可拉斯凱吉……

……空中監獄……

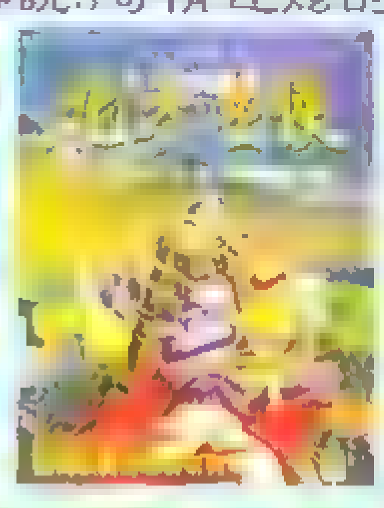


博偉出品、資料由得利影視提供
TEL (02) 2999 5212 FAX (02) 2999 8557

# 宇峻科技

# 英雄帖

超時空英雄傳說3劇本比賽，廣徵各路英雄一起投入波瀾壯闊的超時空英雄傳說3奇情迷炫的世界



## 活動主旨

您想讓自己的夢想、希望登上遊戲的舞台，和眾多玩家共鳴、互動，交織成一幕幕華麗燦爛的劇情嗎？為了讓玩家有機會將自己的劇本做成遊戲，並希望藉此機會找出最適合用來製作超時空英雄傳說3的優秀作品，宇峻科技特地廣發英雄帖，號召各路英雄一起來參與超時空英雄傳說3劇本比賽。

劇本內容不論是要延續大受歡迎的『超時空英雄傳說』系列前作，或是盡情揮灑出全新架構的遊戲世界，宇峻完全不設限制！重要的是能符合遊戲類型，盡量以戰略RPG的遊戲方式來發揮劇情，特別希望能著重於愛情、友情、親情的刻劃、中古世紀風格奇幻冒險之旅、人與人（或魔與神）之間的衝突及戰爭場面的表現等這些方面。

## 報名截止日期及方式

報名截止日期：1999年6月30日

報名方式：以雙掛號郵寄到台北市長安西路56號8F　宇峻科技徐小姐收或e-mail到service@uj.com.tw皆可，我們在收到後3天內會e-mail回覆確定收到訊息，若您三天內未接到確認回覆之e-mail，請來電洽詢！

## 評分標準

（1）內容豐富30%

劇情內容以想像力創造出一個豐富的幻想遊戲世界觀，格局越大、高潮起伏越精彩越好

（2）完整度20%

整個劇情能前呼後應並對整個劇情做出完整的交代，完整度越高這部份所得的分數越高

（3）符合主題15%

符合超時空英雄傳說這個主題，不管是承接前作的劇情或是全新架構的劇情都以能符合主題為原則。

（4）創意10%

劇情若能不落俗套而有較多的創意在這項目可得較高的分數

（5）文筆流暢7%

（6）邏輯性8%

劇情可以是幻想式的，可以是上天下海奇幻無比，但要把握住的是前後連貫的邏輯性，也就是劇情的前後不要自相矛盾

（7）整合性10%

這是指整個劇情的各個部份（其它六項評分）的平均水準越高，在這個項目可得到額外的加分。

## 給獎辦法

（1）首獎一名：

獎金新台幣壹拾萬元整，並入選為『超時空英雄傳說3』的劇本；除了獎金之外，該劇本經宇峻製作成遊戲上市後還可獲得額外版稅！

（2）佳作二名：

每名獎金新台幣壹萬元整。

（3）凡參加比賽且稿件符合規定者，皆可獲贈宇峻科技最新出品的『大富翁世界之旅』遊戲一套。

## 稿件規格限制

（1）字數限定在10萬字到20萬字。

（2）一律以中文電腦文字檔撰寫（可以用一般文字檔或Word格式）。

（3）不得一稿兩投。

（4）不得抄襲。

（5）如果曾公開發表過須事先聲明（公開發表包括曾公佈在BBS、網路、網頁、報紙、各種平面媒體及電子媒體者）。

（6）不曾以所投稿的劇本製作成遊戲或預備做成遊戲。

（7）著作權必須獨創且完整。

（8）若稿件入選，得獎者同意將該劇本交由宇峻科技改編成遊戲；得獎劇本之著作權屬於宇峻科技，原作者則擁有著作人格權。

（9）若抄襲侵占他人作品者，一切責任和損失由參賽者自行負責。

本辦法如有未盡事宜，宇峻將隨時修正公佈於宇峻網站。　宇峻科技TEL：（02）2550-3858

# 暑假將颳起「便利商店」旋風

## 百萬代言人天心，將為「便利商店」代言

衛視中文台「電玩大觀園」節目主持人天心，日前已確定於今年暑假七月一日上市的遊戲～「便利商店」代言。遊戲發行公司富峰群表示，這是遊戲界首次斥資一百五十萬請藝人為遊戲代言，且「便利商店」超頻製作小組也表示，此次與以往不同的是，製作小組特別邀請了天心參與製作，提供了許多有趣、新奇的意見。在「便利商店」遊戲中，更可見到天心的身影，玩家還可選擇天心當店長喔！

## 中、日、韓三地同步上市記者會

日、韓發行商在看過「便利商店」的試玩版後，便積極洽談代理權事宜，此次「便利商店」的發行，將採中、日、韓同步上市的方式，在遊戲內容方面，也會因地制宜的做些許修改，以遊戲內的四家便利商店為例，各地的便利商店有所不同，改版時將會對這個部份加以調整，盡力做到與當地實際情形相同的程度。在6月30日當天，將舉行一場記者招待會，除邀請日、韓廠商之外，代言人天心也將一同出席。

## 「便利商店」娃娃命名活動開鑼囉！

「便利商店」在宣傳的第一波攻勢中選了兩個可愛的小娃娃，相信大家都被這兩個娃娃吸引住目光了吧！想不想為他們倆取個名字呢？五月底時富峰群資訊、大成報體育版與電玩大觀園網站將一起舉辦「便利娃娃命名活動」。只要你為他們想個好名字，多項大獎等著您！不僅選中的名字將成為報紙上連載的「便利商店」四格漫畫中主角的名字，仔細注意報紙上的消息，才不會漏掉得大獎的機會。

「Play Land 概念創作工廠」的彭靖老師，是俄羅斯kranosysrsk交響樂團駐團作曲家，在作曲方面已有20年的經驗，以往的作品都是傾向於學院派的風格，更曾為知名藝人伍思凱編曲，此次是第一次為遊戲做配樂的工作，彭老師認為多媒體是未來傳遞音樂的最佳媒介，所以欣然答應富峰群為便利商店作曲，這次的作品是以模擬管絃樂手法、以MIDI呈現不同的曲風，有別於現今遊戲界的作曲方式，要讓玩家們在開創自己的連鎖店王國時，一併享受優美的配樂。

## 代言人天心 北、中、南巡迴簽名會

富峰群將為玩家舉辦天心巡迴簽名會，幸洲首發簽名會預計七月四日在台北舉辦，當天到場的玩家只要手持「便利商店」產品便可請天心在上面為您簽名，至於確定的時間及場地，請大家密切注意相關報導。

## 四款封面的獨特設計

「便利商店」在封面上的設計可是與眾不同的，製作小組透露這次將採四種不同的包裝封面上市，讓玩家有更多選擇，屆時更會配合四種不同特色的封面舉辦有趣的活動，請玩家期待喔！

## 「便利商店」小花絮

大家是否注意到上一則便利商店的廣告呢？廣告上寫著：「只要準備一點點的加盟金，就可以擁有屬於自己的便利商店喔！」，便利商店的行銷小組發出這則廣告後，竟接到數十通電話，詢問需要多少加盟金才能加盟的事情，剛開始接電話的小姐一頭霧水的聽不懂到底要加盟什麼，好不容易讓對方弄清楚了原來「便利商店」是一個遊戲時，兩方都不禁哈哈大笑了起來，看來開一家屬於自己的便利商店，還真的是許多人的夢想呢！

# 戰國美少女貳 ～徐風之章～

自　月份起到四月底止，TGL每天接到雪片般的明信片命名信函，台籌備小組感動不已。經過三天兩夜漫長的篩選、痛苦的抉擇，TGL籌備小組終於為『HINA』選出心目中最理想的名字：『日奈』。十分感謝二個多月來許多玩家們熱烈的迴響！並恭禧以下的當選者：

**★特獎：現金一萬元一名**

郵戳第一位取名為『日奈
台北市文山區景福街　王光勳

**★特別獎**

宜蘭市　刑譜璇、高雄市　林寶君、新莊市　蘇意棋、
台北市　蘇佳敏、宜蘭縣　曾家銘、花蓮縣　巫是育、
屏東縣　王聖樑、台中市　林晟瑋、高雄市　黃牧海、
基隆市　王偉晔、中和市　葉正烊、中和市　陳威志、
龍潭鄉　鍾隆興、板橋市　華文豪、彰化市　張孟瑋、
高雄市　楊勝雄、龍潭鄉　張奕凡

**★優選獎：「戰國美少女二」中文原版遊戲一套**

春奈（新店市　胡逸祥）、光　（新莊市　張怡芳）、
雪奈（土城市　劉丁誠）、希奈（台北市　陳昱麟）、
綾奈（台北市　黃怡屏）、桑妮（桃園縣　謝祥雲）、
緹娜（三重市　江如婷）、里奈（中壢市　吳昱諄）、
加奈（豐原市　賴以倫）、梨奈（中壢市　汪家楷）

**★入圍獎80名：「戰國美少女二」日本原版海報一張**

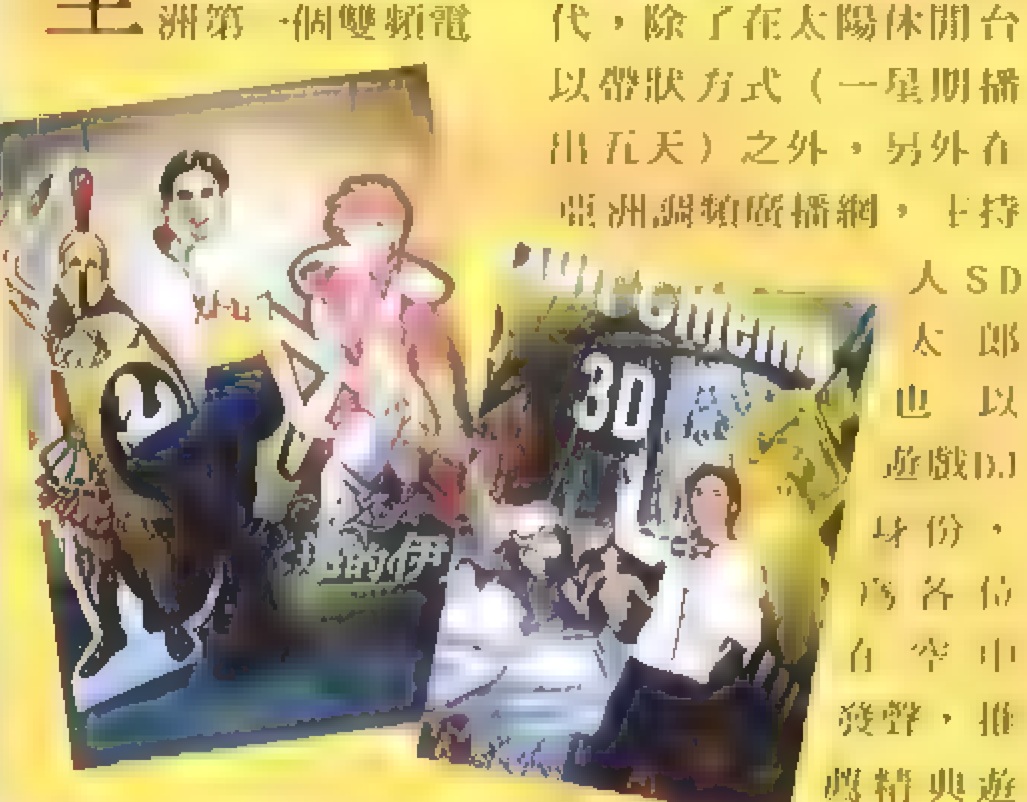
（由於名額有限，凡名字重複者皆以郵戳為準）
冬霰（台南市　林敬衡）、紗織（蘆州市　郭翔仁）、
天晴（台中市　程俊綺）、席娜（淡水鎮　謝維倫）、
奈奈（台中縣　柯家禾）、依娜（台北市　羅詩詠）、
喜奈（桃園縣　張志煜）、喜娜（淡水鎮　劉存浩）、
可倫（高雄市　林政輝）、明奈（淡水鎮　豬雅馨）、
緋奈（台中市　周珈禾）、紗織（台北市　游宗翰）、
海娜（永和市　張佳琳）、希奈（台北市　張皓迪）、
希奈（中壢市　胡于芳）、千雪（板橋市　康君豪）、
海娜（板橋市　吳佳蓉）、海娜（板橋市　謝忠言）、
席娜（台北市　陳浩恬）、奈李（台北市　孫煒淋）、
緋奈（高雄市　鄭嘉揚）、夕奈（宜蘭市　陳仲華）、
寶子（高雄市　林博文）、喜娜（高雄市　李德琪）、
繪里（台中縣　林軒德）、泉　（屏東縣　鍾佳穎）、
喜娜（台南市　郭志勇）、海娜（桃園市　林俊宏）、
莉娜（台南市　黎呻芳）、奈奈（淡水鎮　羅吉佑）

**★參加獎50名：「戰國美少女二」遊戲試玩光碟一片**

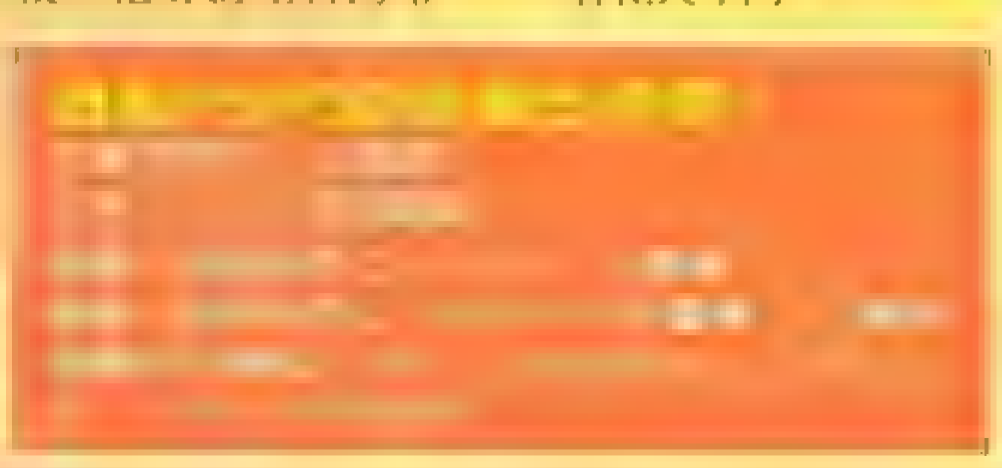
小　枝（北市徐民兆）、夜　雨（嘉縣王宏嘉）、昭　鳳（北市石玉芬）、
蒂　娜（花市林承樟）、曉　明（北市鍾佩靜）、水　野（淡水蕭鉑鍠）、
神　宮（竹縣羅麒聘）、貝　琪（汐止王尹峰）、雅　君（雲縣張敬議）、
紅　雲（北市劉運行）、若　櫻（板市魏竹君）、美　雪（新店張維廷）、
雛　　（彰縣郭俊延）、鳥　娜（北市丁偉哲）、翎　音（嘉市陳意順）、
崎　媛（屏縣妻凱軍）、美　奈（桃市陳筱媛）、蕾　妮（中市梁庭嘉）、
小　璐（中市紀雯英）、虹　雪（永和張勝凱）、菁　菁（雲縣洪全良）、
映　黎（中縣連逸芳）、佳　子（北市王鶴珊）、愛　娜（桃縣余泰偉）、
穗　里（新店許時嘉）、雪　涵（嘉縣林彥宇）、鳴　飛（北市魏米淇）、
流　心（彰縣陳見乾）、月　鈴（香港黃偉基）、晴　美（南市許清宜）、
雅　慧（新店曹知穎）、伊　織（板市羅恩廷）、樹　里（高市陳佩苓）
風不定（永和林維倫）、夏　夢（南市林曼霞）、
美　樹（竹縣莊智維）、織　夢（新店陳永瑄）、
真　雪（中市洪飛鴻）、伊　娜（桃縣范裕忠）、
藍　方（中縣林佳興）、妮　娜（高市李美慧）、
明日香（樹林王偉亭）、鏡　心（南縣林獻達）、
真　奈（花市鄧裕仁）、妍　乃（北市鍾文儒）、
淨　依（樹林李耀昇）、月　逸（桃縣張亨勝）、
明　麗（香港廖映珊）、莎　蒂（南市洪穆亭）、
迦　娜（中縣曾培敬）。

（TGL會陸續將贈品寄出，並通知得獎者，舉行公開頒獎，至於「戰國美少女二」中文原版遊戲要等到6月底上市後才會寄給得獎玩家，不便之處，敬請見諒！）

全台灣甚至是全亞洲第一個雙頻電玩遊戲節目～遊戲Y世代，除了在太陽休閒台以帶狀方式（一星期播出五天）之外，另外在亞洲調頻廣播網，主持人SD太郎也以遊戲DJ身份，為各位在空中發聲，推薦精典遊戲配樂。



遊戲Y世代之幕後製作小組，其實正是先前熱門電玩遊戲節目～『遊戲駭客族』的轉身，在歷經半年的蘊釀籌劃後，化身為全台灣唯一帶狀電玩遊戲節目，而由於製作小組成員有許多都是由紅白機時代便開始電玩之路的工作者，甚至是街機的擁護愛好者，所以在舉辦大型遊戲比賽或是與玩家互動的各式活動上，都與其他同質性電玩節目有著極大不同。



## 『雷峰塔』得獎名單出爐啦！

### ◆人物票選得獎名單：

吳亞璇〈中壢〉、楊敏村〈彰化〉、洪立三〈高雄〉、張曇禎〈土城〉、張國祝〈仁武〉

### ◆徵文比賽得獎名單：

魏柏全〈台北〉

楊宗儒〈宜蘭〉、方健宇〈台北〉、鄭又新〈楠梓〉、顏琳絜〈台北〉、姚森益〈台中〉

趙德文〈基隆〉、王明凱〈高雄〉、張敏正〈彰化〉、張武雄〈台中〉、謝棋昇〈台南〉、薛奉青〈南投〉、李安碁〈宜蘭〉、郭美芙〈台東〉

### ◆創意妖怪得獎名單：

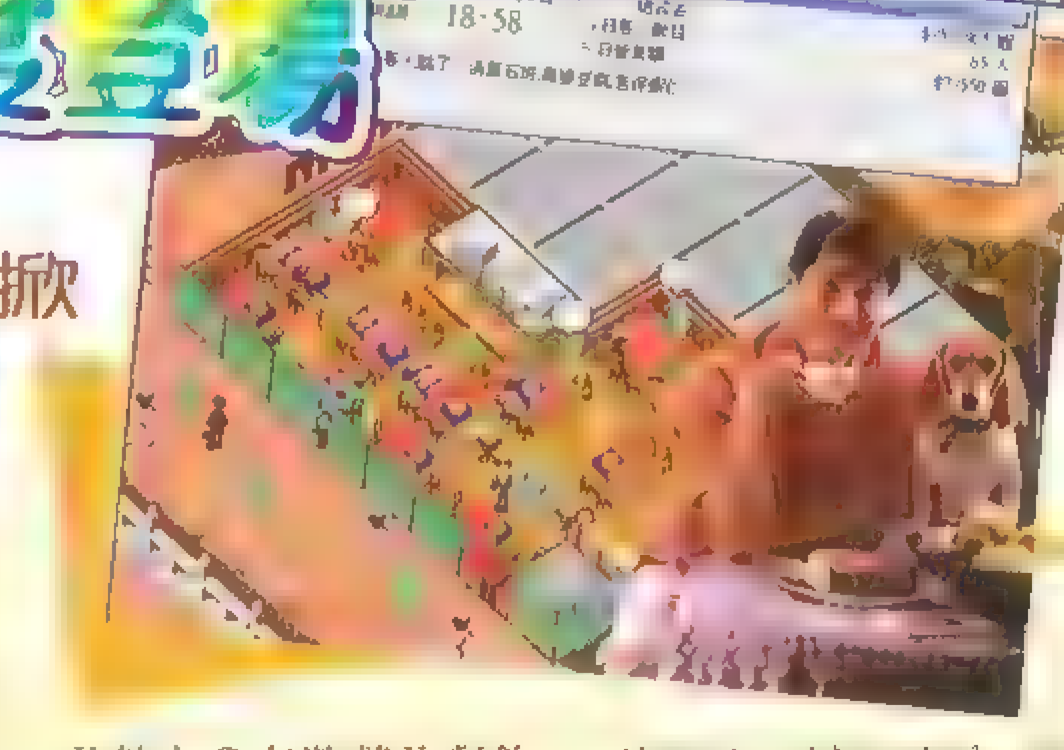
優選：郭展佑〈高雄〉

陳志興〈新竹〉、施元蟬〈新竹〉、陳瑋志〈彰化〉、劉珊珊〈台南〉、陳嘉偉〈台北〉

黃志雄〈彰化〉、李兆騏〈嘉義〉、黃正憲〈苗栗〉、許智凱〈台南〉、楊焜宇〈台北〉、邱鈴賓〈桃園〉、許安定〈台北〉、蔡丞禮〈三重〉

# 夢幻西餐廳二度登場

## 主人陳鴻大展廚藝狂潮再掀



去年度最受玩家喜愛的策略經營遊戲「夢幻西餐廳」，終於要推出第二代了！還記得去年「夢幻西餐廳」以活潑生動的畫面，簡易的操作和創新的型態，使得許多玩家不分男女老幼爭相投入西餐廳的經營競賽之中，至今熱力未減。

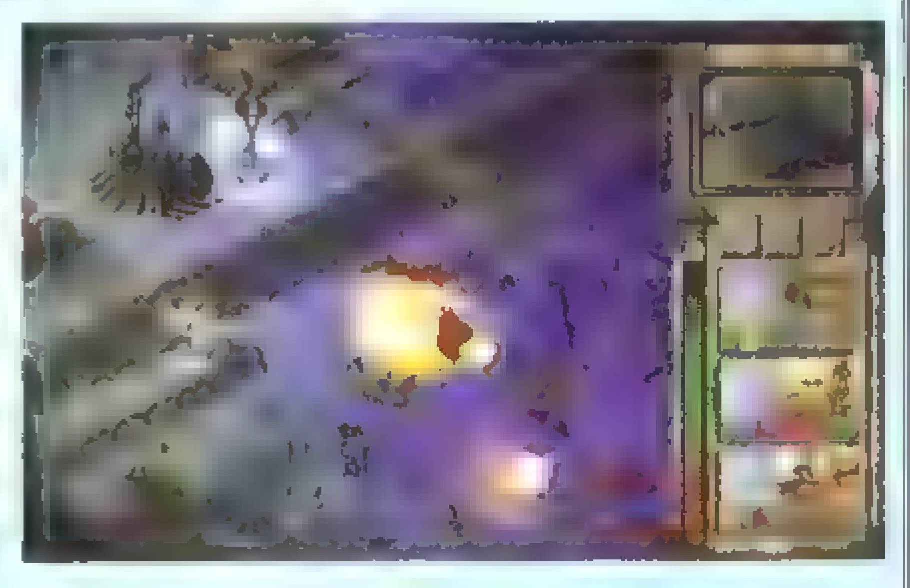
這次夢幻西餐廳2還特別準備了一份神秘大禮！為了讓第一代愛好者及更多喜好經營餐廳的玩家，遊戲玩起來更生動，台灣首位廚藝大師～陳鴻應邀擔任夢幻西餐廳2的主人，在遊戲中粉墨登場，還在其中擔任大廚師的角色，為各位提供賓至如歸的服務，遊戲玩家也可以選擇他協助你經營餐廳及為你的餐廳加分呢！你認識陳鴻嗎？這位夢幻西餐廳2神秘大廚師有著什麼本領及魅力？在遊戲及餐飲業界有著什麼傳奇？他在遊戲中的角色造型及功力又將如何展現？大家一定很關心，也更想知道陳鴻能帶給玩家們什麼不一樣的驚喜？請各位靜心期待夢幻西餐廳2中國廚師陳鴻的出現，使自廚師造型及遊戲畫面將讓大家一新耳目喔！

# 當自己的舵手，還是他人的推手？

業界有貝消息指出，Westwood Studios [illegible]：泰伯利恩之日(Tiberian Sun，暫譯)的首席設計師Erik Yeo日前和同是該遊戲的製作人Lewis Peterson決定離開這家孕育他們的公司，招募一群遊戲設計的精英，另組以開發電腦及遊樂器遊戲為主的新公司7 Studios。Yeo將在7 Studios裡擔任設計處長，而Peterson將任管理處長。雖然兩人共同另立山頭，但由於泰伯利恩之日的案子已接近尾聲，預料對萬眾矚目的戰略遊戲，不會有所影響。

另一方面，被譽為遊戲界三大公司之一的GT Interactive，日前宣佈禮聘Activision前執行長John.T. Baker IV來擔任它的董事長暨營運負責人。據了解，Baker將負責新業務開發及公司經營，包括財務、業務、企劃、併購、製作、流通、法務及資訊技術等工作。由於Baker在Activision服務近四年當中，成功地讓該公司的收益成長近十倍左右，到達美金四億元的傲人成績，可見新東家將對他的財務專才倚重甚深。

而牛蛙公司的創辦人Les Edgar，則決定離開他待了十一年的牛蛙，另覓事業的另一個春天，目前 [illegible] 家新公司。



▲泰伯利恩之日尚未上市，卻碰上設計師走人的尷尬場面

# 戰慄時空將發行資料片

Sierra Studios在去年推出叫好又叫座的射擊遊戲戰慄時空後，終於在日前正式宣佈將於今年秋季推出它的任務片：戰慄時空之反對勢力（Half-Life：Opposing Force，暫譯）；另外Mac版的戰慄時空也會在秋季推出。在「反對勢力」中，玩家將重返Black Mesa研究中心進行新任務，並且會遭遇到無法計數新敵人、實驗性武器、以及異形發展出的尖端武器。當然啦，連線共玩的多人遊戲依然少不了。

遊戲的另一項特徵是玩家將和一支新的外星種族對抗，並且會和更多的人類角色進行互動。據了解，「反對勢力」將交由Gearbox Software負責開發，這家公司是由美國達拉斯一群資深的3D遊戲設計高手所組成，他們是來自3D Realms、Microprose、Ritual等知名遊戲公司，「反對勢力」將是他們的創業作。保持原味和新瓶裝老酒將是它們設計這个任務片的目標，喜歡戰慄時空的玩家，今秋，它的主人將[illegible]

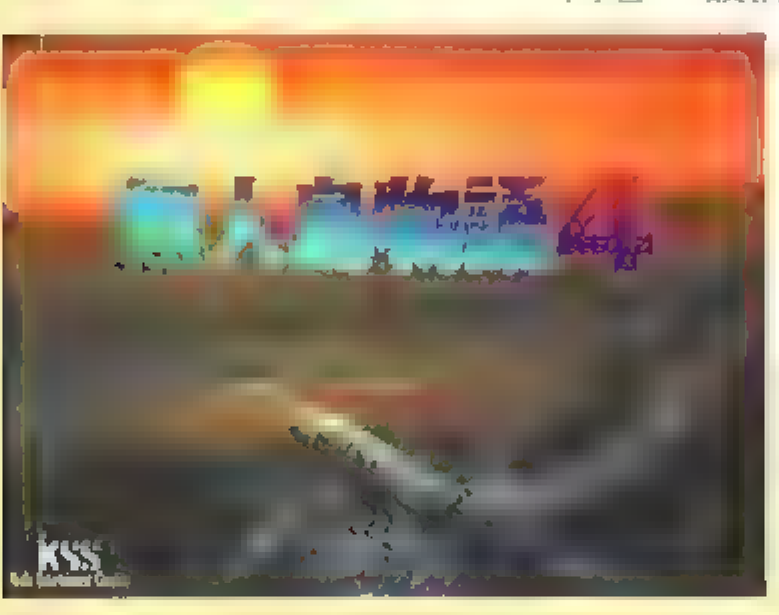
戰慄時空任務片今秋推出

# 微軟公開智慧鼠探險家滑鼠

微軟公司日前在COMDEX '99大展上公開介紹適用於USB及PS/2的智慧鼠探險家（IntelliMouse Explorer），微軟希望它能成為下一代滑鼠的技術。據了解，智慧鼠探險家以光學感測器及數位信號處理器取代舊有的軌跡球，而感測器每秒可以捕捉工作區1500個影像，這項處理過程稱為「影像關聯處理」，可產生更精準的指標控制機能，故能提供更平順、更準確的移動。由於此智慧鼠不使用傳統的軌跡球，所以根本不需要滑鼠墊。智慧鼠探險家上有兩個設定好的按鈕，在滑鼠的中央部份有一個滾動輪。這隻智慧鼠將支援Windows 95、NT 4.0和Windows 98。微軟計劃在九月份推出上市

# 無人島物語4之金山探險隊

每天沈迷於電腦前的玩家們，也該走出戶外活動活動了吧！富峰群資訊將於六月中發行的「無人島物語4」將帶領大家到金山[illegible]之旅！活動時間訂在六月二十、二十一日進行，將配合「無人島物語4」的遊戲內容，設計各式關卡及活動，徹底考驗玩家在無人島上的生存能力，通過各項考驗的玩家還可得到大獎唷！只有購買無人島物語4的玩家才能以超值低價參加，辦法將公佈於遊戲外盒及下一期的雜誌中，喜愛冒險刺激的玩家千萬別錯過，漫長的暑假將會有個不同的經驗唷！




無人島上的生活，[illegible]嗎？電玩人俱樂部（www.gameclub.com.tw）無人島物語網上故事接龍開鑼囉！在遊戲上有基本介紹及一個開頭故事後，就是玩家們發揮想像力的時間囉！想想在一個前不著村後不著店的無人島上，究竟會發生些什麼新鮮事呢？阿敵和秋織兩人之間的好感是否能發展成一段浪漫的戀情呢？愛抬槓的理香和繪理奈又會為了什麼問題爭辯呢？色色又不服老的教授，又會想出什麼樣的花招呢？可愛的小鈴香與小猴子咕啷啷又會發現什麼有趣的事情？因海難事故而聚集在無人島上的這一群人，到底能不能發明出新玩意兒逃離無人島？藉由玩家們的腦力激盪，將發展成什麼樣出人意料的結局，真是令人期待！

富峰群資訊TEL：(02)2232-0033

# 大宇資訊取得秀和『SPIRITUAL SOUL』國內代理權！

日本著名的『秀和SYSTEM』，跨足遊戲界的第一部精心大作～『Spiritual Soul』，已確定國內由『大宇資訊』來代理發行。

『Spiritual Soul』(暫定名稱為「精靈魂」)，是一款SLG＋RPG類型的遊戲。由於是『秀和SYSTEM』的處女作，作品處處可看出其製作的用心。劇情中敘述本來美麗的精靈之國受到「虛無之王」的詛咒，使得精靈們喪失理智，而治理這個世界的女神們也成了其階下囚，這時，能拯救世界的只有「少年精靈使者」了。玩家將扮演四位具有純淨之心，且能與精靈心靈交流的少年少女，努力將昔日的樂園恢復原貌。

本款遊戲給人的第一印象，除了乾淨的線條、鮮明的色調外，最有就是可愛的各種精靈造型了。看著可愛勇敢的精靈們使用各種絕招奮勇殺敵，真是令人賞心悅目，而遊戲中最大的特色，就是『物品組合』功能。玩家可以應用手上收集到的各種材料，組合出許多有用的物品，充分享受『創造』的樂趣。總之這是一款無血腥暴力、設定精細、美術水準極高的遊戲。『大宇資訊』目前正進行『Spiritual Soul』中文化改版動作，預計暑假推出，敬請期待喔！

## 台灣漫畫天后任正華

### 可能會為「縱橫天地」開辦簽名會？

向來只會在大型漫畫活動現身的漫畫天后任正華小姐，據說將會為「縱橫天地之烽火三國」在台北舉辦一場簽名會，這是她首次為電腦遊戲畫插畫，所以意義非凡。為此，梵太師的製作開發小組加緊趕工，希望能在簽名會中首賣遊戲，目前簽名會暫訂於7月4日，在NOVA廣場舉行，詳細的情形，請靜待最新消息。

## 你想養什麼、電腦裡都有

玩家們是否曾為養狗吵到鄰居，未來又必須花大筆錢依政府法令為牠們植入晶片而煩惱嗎？沒關係，讓電腦遊戲為您消除煩惱。據了解，Mindscape已決定在今年秋季推出第四代的寵物小站(Petz 4，暫譯)。寵物小站四將採用語音辨識軟體，讓養主可以訓練他們的寵物，也可以編輯寵物的遊戲畫面(playscenes)，另外，遊戲也增加新的飼養環境。寵物小站四會在五月於洛杉磯舉行的E3電玩大展中公開亮相。

除了寵物小站四之外，Mindscape也計劃在今秋推出全球第一套養嬰兒的虛擬遊戲：寶貝小站(Babyz，暫譯)，遊戲也是採用語音辨識。預料將颳起另一陣「飼養旋風」。

# 創世紀九第三季上市

一個好遊戲若用「千呼萬喚始出來」來形容是最恰當不過了，許多強檔遊戲如暗黑破壞神二、終級動員令二和本文所要介紹的創世紀九(Ultima IX：Ascension，暫譯)，都是讓玩家們一等再等的遊戲，其中創世紀九已確定在今年第三季才會上市。它是該系列遊戲的第九代，被譽為遊戲主角聖者（Avatar）的終章，更被視為整個系列中設計最先進的遊戲，因為它首度讓玩家進入Britannia的3D世界。

據Origin Systems的製作人David Swofford表示，創世紀九暫訂到99年第三季發行，但不會是在九月上市，原先九月上市的說法只是一個謠言而已。David補充說，目前Origin正傾力在三個遊戲計劃上，除了上述的創世紀九外，還包括製作遊戲10 Wart Hog，以及更新與維護該公司招牌線上RPG網路創世紀(Ultima Online)等。可見創世紀系列對該公司的重要性。

▲歡迎來到Britannia的3D世界除魔

# [illegible]

您想闖戰機卻苦無門路嗎？沒關係，真的開不到，我們來趟「虛擬實境」的飛行，而這趟飛行，您絕對辦得到。

微軟日前指出，美國海軍正試用「微軟飛行模擬器」來作為它訓練飛行員的軟體教材。據了解，在克伯斯．克利斯提海軍基地的「捍衛戰士」赫伯少尉等人也將在五十小時的「微軟飛行模擬器」飛行訓練之後，美國海軍將使用由該飛行模擬器設定好的六大模擬課程來測驗學生，另外，海軍所屬的T-34C Turbo Mentor訓練機也將納入微軟飛行模擬器中，作為學員學生的首趟飛行訓練。

這項計劃將由海軍與中央佛羅里達大學共同執行，兩單位將決定如何利用這套飛行模擬器才能讓學生獲得最大的學習效果。美國海軍目前這項試用行動，已證實「微軟飛行模擬器」是最真實的PC飛行模擬軟體。

# 99年東京春季電玩展夢幻SHOW GIRL票選活動名單公佈

●太空戰士八音鈴一名

王維倫（台北）

●ぷよぷよ迷你遊戲機一名

林永賢（台中）

●太空戰士八名片夾一名

溫崇憲（台北）

●聖劍傳說名片夾一名

賴擇明（屏東）

●陸行鳥大競賽電話卡一名

劉安琪（新店）

●青蛙寶貝人物模型一名

張俐弥（金門）

●週刊Dreamcast一冊一名

施白豪（台北）

●陸行鳥大冒險2明信片組一名

陳唯亨（高雄）

●聖劍傳說滑鼠墊一名

王文祥（高雄）

●魔導物語墊板一名

盧洲安（三重）

●魔導物語鑰匙圈七名

洪平俊（台北）、張俊弘（嘉義）、陳雅惠（台北）、陳詩萍（高雄）、沈建志（桃園）、莊文韋（台北）、郭　李（鳳山）

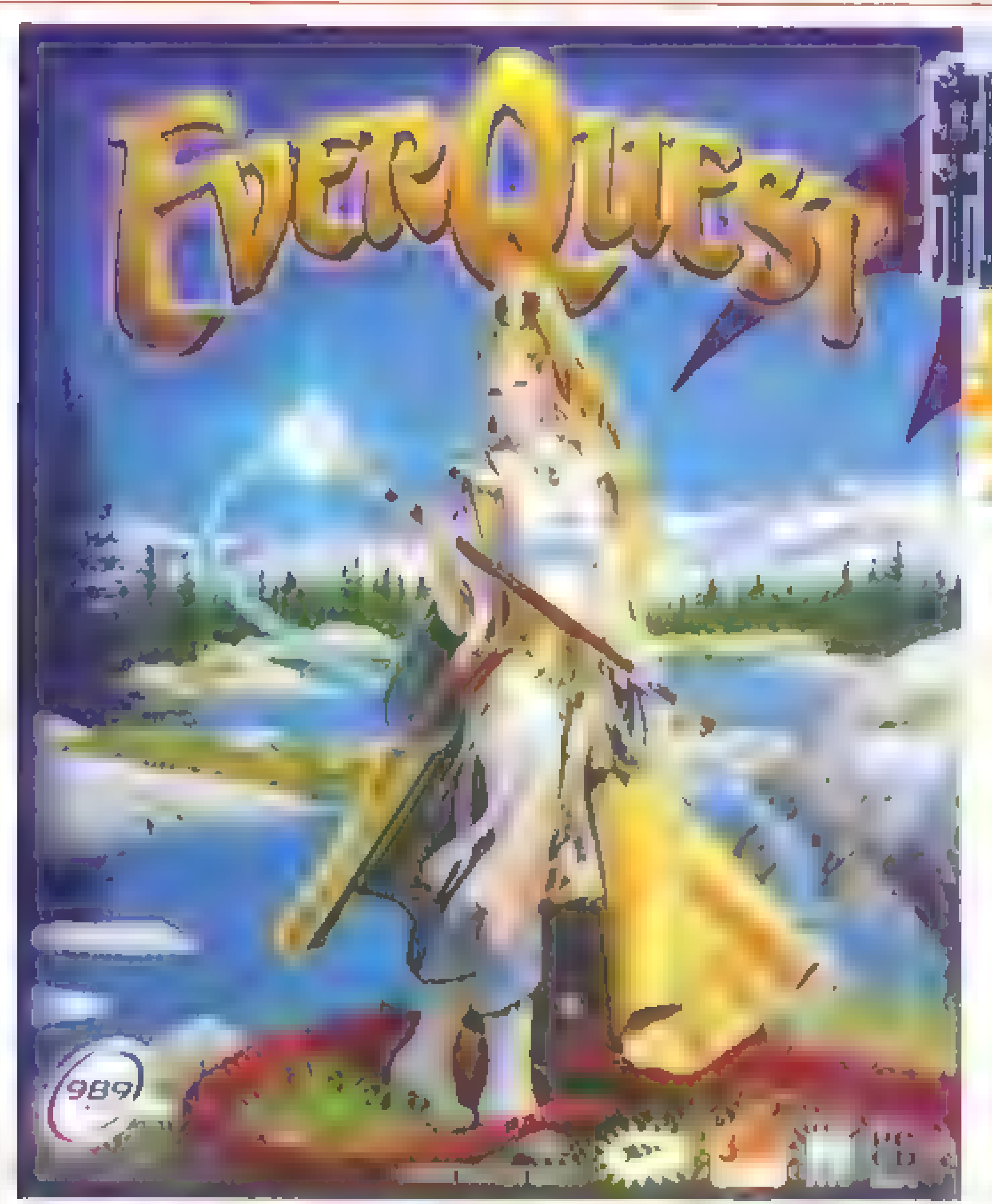
●參加獎?名，可獲得神秘禮物一份

張育勳（高雄）、李蔚茂（宜蘭）、莊達仁（台北）、林進勇（苗栗）、鄭白圳（屏東）、李俊榮（台北）、陳奕平（高雄）、吳穎宏（新竹）、黃家良（台中）、林國偉（彰化）、胡嘉民（花蓮）、郭志威（台南）、蔡凱智（台北）、張柏祥（新竹）、許瑞鴻（桃園）、劉慧萍（台中）、陳啟明（基隆）、吳國倫（高雄）、張維耀（嘉義）、蘇啟志（屏東）、許勳銘（高雄）、許志榮（台北）、鍾麗青（彰化）、鄭耀鍾（高雄）、林保良（高雄）、黃炳楞（高雄）、楊宗穎（屏東）、林正翰（高雄）、黃麒瑒（台北）、陳雨樺（高雄）、蔡昕志（苗栗）、張伯合（基隆）、柯恭聖（南投）、賴國平（台北）、鄭舜嘉（高雄）

●Di Gi Charat & Coma鬧鐘一名

蔡明庭（南投）

以上獎品將於近期以掛號郵寄方式陸續寄給得獎讀者




# 新形態的多人連線遊戲 Ever Quest

／G.R.X

自從ULTIMA ONLINE（網路創世紀）成功打開了網路連線遊戲之龐大市場後，近年來不少遊戲廠商也看準了後續發展的潛力，更加積極地開發連線遊戲；隨著時間的過去，一些傳聞中的遊戲也漸漸地浮上檯面，其中最讓人驚艷的，便是這款由SONY贊助，989工作群所設計的Ever Quest（以下簡稱EQ）

## 上網的另一種選擇

EQ可說是全球第一款採用第三人稱視角的即時3D網路連線RPG。跟網路創世紀一樣，EQ也是採發行套裝遊戲，並在玩家上線註冊後，以月收費的方式提供玩家上網進行遊戲。EQ擁有十多個伺服主機，以容納來自世界各地的玩者；但由於整個遊戲是以3D介面呈現，為了考量玩家在電腦硬體上的龐大負擔，EQ在同一個伺服器中只能容納1000人同時上線。雖然人數減少，但卻也因此大幅改善了遊戲延遲（LAG）的狀況。

## 更多樣化的人物種族及職業

在EQ的奇幻國度中，玩者可以從十二個種族（如精靈族、巨人族、人類、半精靈、矮人族等）及十四種職業之中取捨，並可依自己愛好來設定角色外型及屬性數值。當然，每種種族都有其特殊的屬性能力與專長職業，而且在其外形上有絕對的差異；例如巨人族就是比人類高大了近一倍，而矮人族則是短了一節，所以您能想像，當一群由不同種族所組成的冒險隊伍在原野上奔馳時，會是什麼樣的一個畫面嗎？

至於在技能上，EQ亦提供有近四十種的各式技能可供玩家練功，在遊戲變化上可說是相當豐富了。

## 彷如真實的奇幻世界

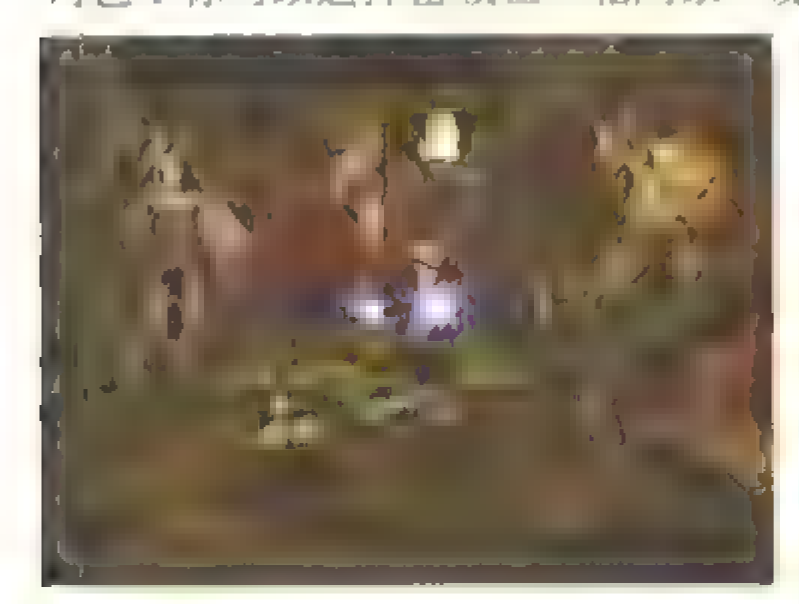
其實EQ最令筆者讚賞的，除了華麗的3D世界外，遊戲中氣氛的營造與完整的RPG體系更是主要的原因。在3D特

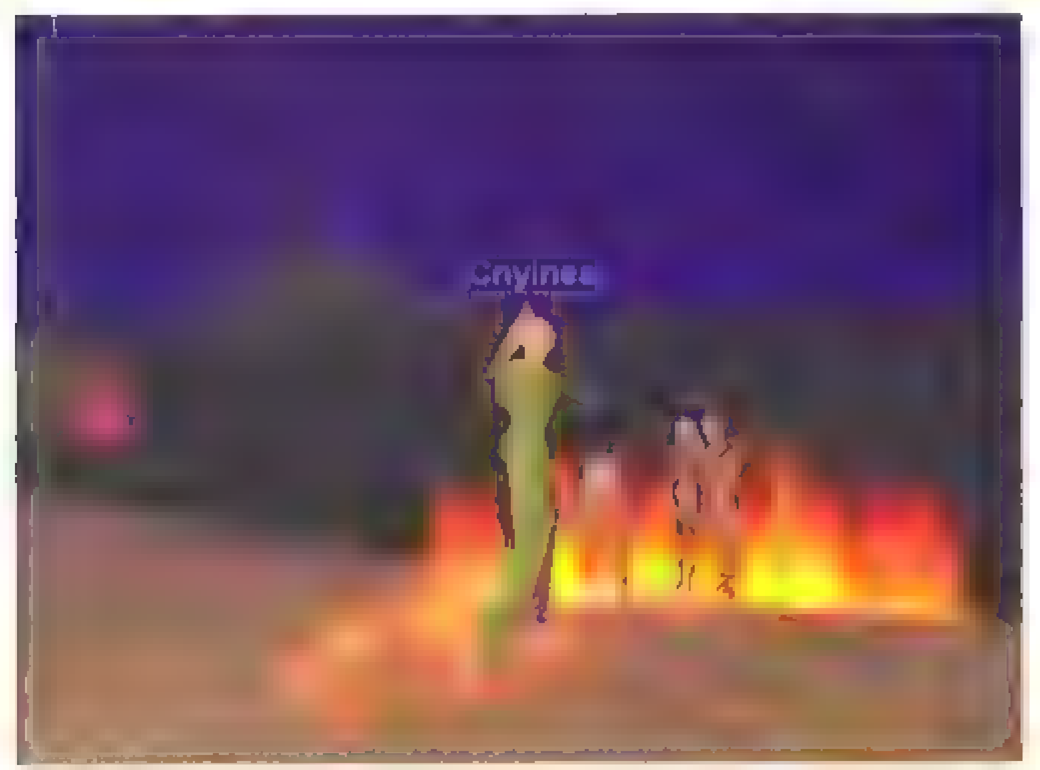
效的輔助下，遊戲中充分表現了日出日落、風雨閃電等天候效果，而挺立於迷霧中的巨大城堡、陰森幽暗的地城等，更是十足表現出EQ對遊戲氣氛營造的重視。

在十二個種族與職業的變化下，EQ亦表現出更完整的RPG體系。各種族間可說是有著幾乎完全不同的差異，不單各自擁有風格不同的城市與職業體系，而且還會依照相對屬性有著其對應關係：例如白精靈族與黑精靈族間的敵對關係等。

## 更著重人們之間的互動性

在EQ的RPG架構中，玩家將無法建立一個萬能角色！你可以選擇當戰士、格鬥家、魔法師、音樂家、流浪漢等多樣的職業，但每個職業都有其相當專業的能力與限制，你不可能成為一個精通格鬥的





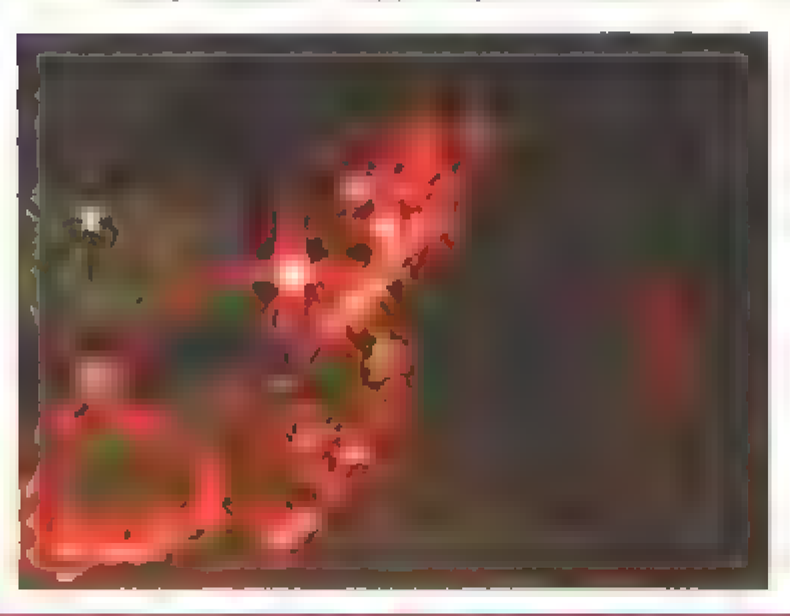

魔法師，亦不可能成為一個擅長各式魔法攻擊的格鬥家。所以要組成一支最強的隊伍，你必須要依賴你的玩家同伴們。當然，這也就更加強了人與人之間的互動性了。

在EQ中，輔助性的技能已被大幅的增加與強化，舉例來說，一個高等級的吟唱詩人，其可以輕易地彈奏各式的音樂，來輔助整個隊伍的作戰能力與屬性。

## PK不再囂張！

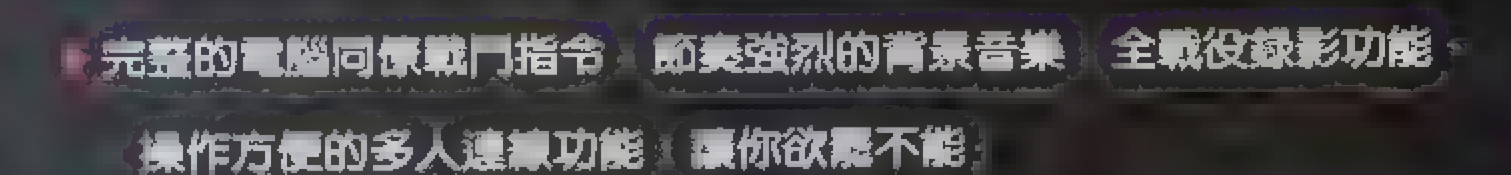
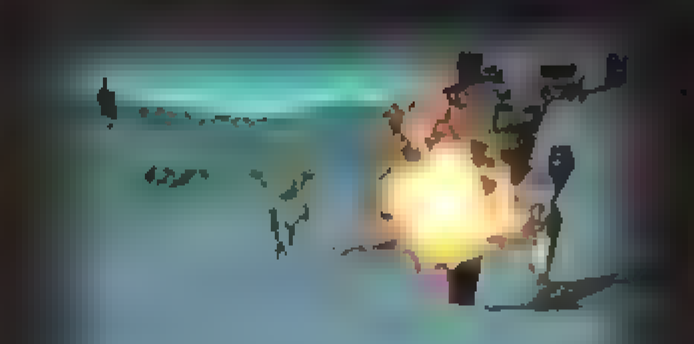
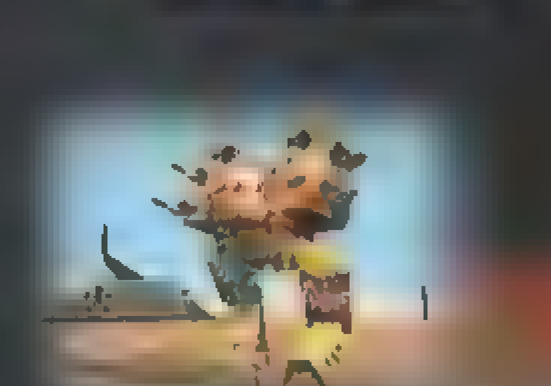
在可能會引起的玩家對殺（PK）問題上，EQ採取了相當嚴格的規定來限制此一行為。除非你宣佈你的人物加入PVP體系（Play Vs Play），否則無法攻擊任何玩家（加入PVP後，就可以攻擊所有加入PVP的玩家，當然，也就可能被所有PVP的玩家攻擊）；但就算你加入了PVP，也不能攻擊能力跟你相差太多的玩家（也就是說最好不要欺負新手啦！

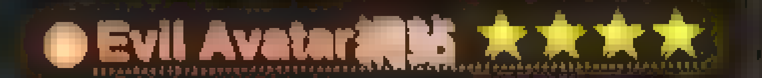
由於篇幅，關於EQ的介紹就先在此打住了。如果有機會的話，筆者會陸續跟玩家報導關於EQ世界的冒險記事。



TV Dream Works
TV電視夢工場
Dream Works
稱霸影視圈，建立一個前所未有的電視王國！
電視台的經營模擬，策略遊戲經典之作！
暑假
正式發行
■安排節目：妥善規畫頻道的特色，根據觀眾的收視喜好，安排最佳的節目表！
■節目買賣：兩千種節目影片，包括電影、連續劇、綜藝節目……等，任你挑選！
■製作節目：你可以製作三十種各式各樣節目，完全享受親身參與拍攝節目的樂趣。
■招聘人員：導演、主播、還是明星？超過200 個人物，俊男美女任由您來安排。
■電視大樓：攝影棚、新聞部，多種設施讓您逐步擴充，建立屬於自己的電視王國！
■廣告業務：以節目品質為後盾，用合理價格作手段，創造令人豔羨的廣告業績吧！
■頻道競爭：從默默無聞的地方電視台，一舉擊倒所有對手，獨霸全國的頻道！
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

氣勢磅礡
纏綿悱惻
的魔法愛情故事
3Dfx
加速卡支援
全中文 3D角色扮演遊戲
◎世界級REAL
◎多線式故事架構，
◎45個各具特色的奇幻場景
◎近百個不同性格與專長的人物或怪獸，將成為你的隊友或是敵人。
◎完整的魔法、武器及昇級系統。
◎華麗豐富的戰鬥特效。
蒼穹守護者
SKY LAND
天空城市克魯亞斯特的修煉者
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.


完整的電腦同僚戰鬥指令、節奏強烈的背景音樂、全戰役錄影功能、
操作方便的多人連線功能，讓你欲罷不能
在九個風貌各異的星球，進行超過55個血脈賁
張的決定性戰役

超過40種特殊武力裝備
搭配個人風格的塗裝


STARSIEGE
Game center 網站 ★★★★★ 編輯推薦

Evil Avatar網站 ★★★★

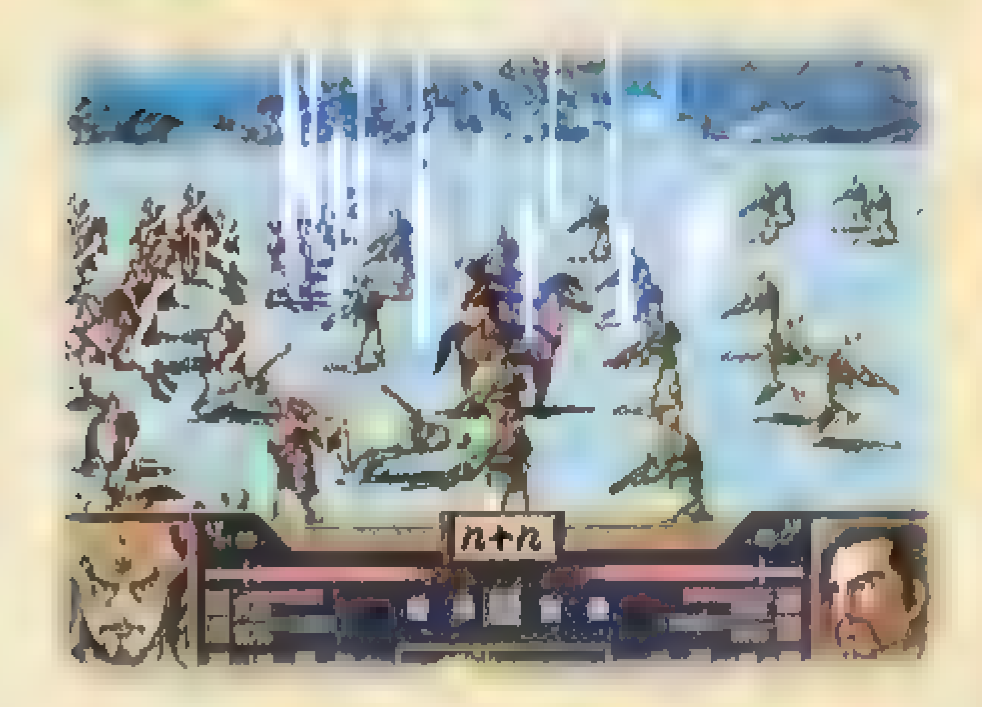
松崗電腦圖書資料股份有限公司 代理發行

好評發售中!
三國群英傳 II
三國群英傳 II
奧汀科技
SLG
CD-ROM
740元
奧汀科技
ODIN
http www.odinsoft.com.tw
TEL 02-3233-4810
FAX 02 3233 4865

# 三國群英傳 II

之戰國英傑帖

## 關羽



黃土的大地、百萬的英傑
將再度掌握於你手中！



Illustrator & Comic:江 霖

# 全民 HAPPY 專案

預定發售
5月
上旬

藍調情人

預定發售
5月
下旬

幻想水滸伝

玩一個遊戲不夠High　買兩款遊戲剛剛好
破五款遊戲那叫酷　通殺六Game最豪氣

只要買兩款遊戲，就換贈品，
通殺六Game，再換五款市面上最Hot的遊戲，

**買得愈多，贈品愈豐富!**

智冠六款不同的遊戲隨你挑，種類包羅萬象，
不管你是買兩套或六套都可獲得不同的獎品。
只要您找到遊戲封盒內附的印花回函及封盒外的活動貼紙，放入信封袋內，詳細註明您的姓名、地址及聯絡電話，寄回
<高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓國內課收>
您可收集到兩張印花後就立刻寄過來，或是累積到六張印花再寄回，不同的印花張數，可兌換不同的優質禮品，完全不用抽獎，
智冠讓你 玩得高興、拿得精彩！

一飛沖天：
再買一套遊戲，您就有拿不完的禮物！（一張印花）

二見鍾情：
小叮噹可愛造型手錶一只（二張不同印花）

三陽開泰：
多功能CD架（三張不同印花）

四大金剛：
酷炫背包一只（四張不同印花）

五福臨門：
軟體世界雜誌一年期 市價[illegible]元 （五張不同印花）

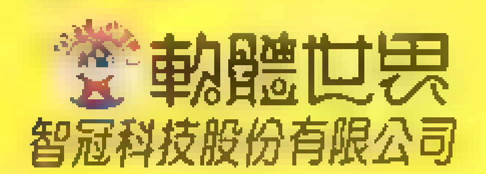
六六大順：
5套遊戲隨你挑 市價3500~4000元以上 (六張不同印花)
您可由下列遊戲中任選5套遊戲：
金庸群俠傳 江南才子唐伯虎 神鵰俠侶
雷峰塔 復仇魔神 北方密使 古文明霸王傳
快刀亂麻 深入地心 鐵騎 三國麻將風雲
鐵卒網路象棋 魔術酷酷球 加菲貓神奇螢幕秀

除軟體世界雜誌，其他贈品數量有限，
兌換完畢後將自動以等值產品代之

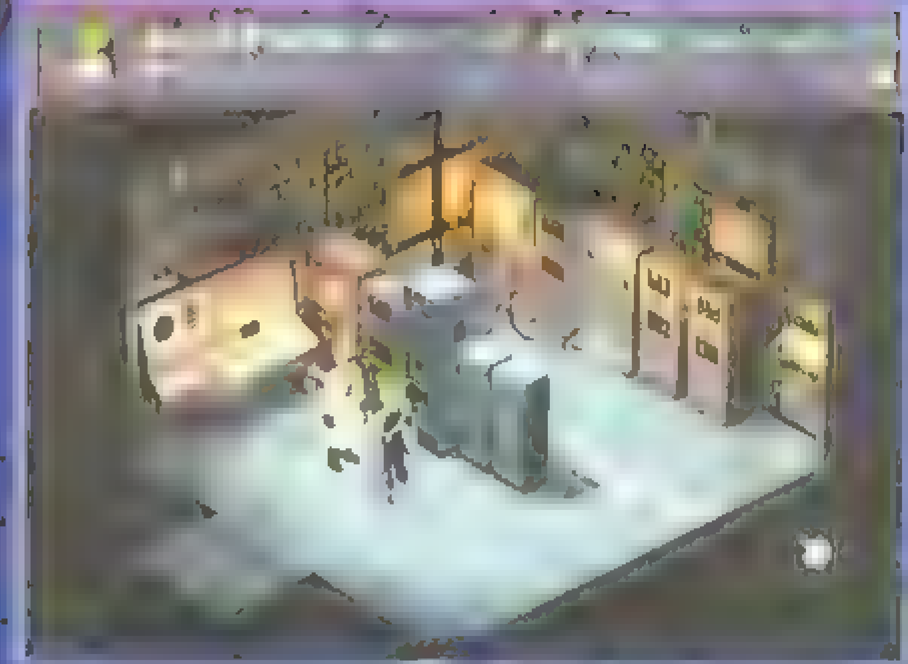
## 活動時間：即日起至88年7月底截止

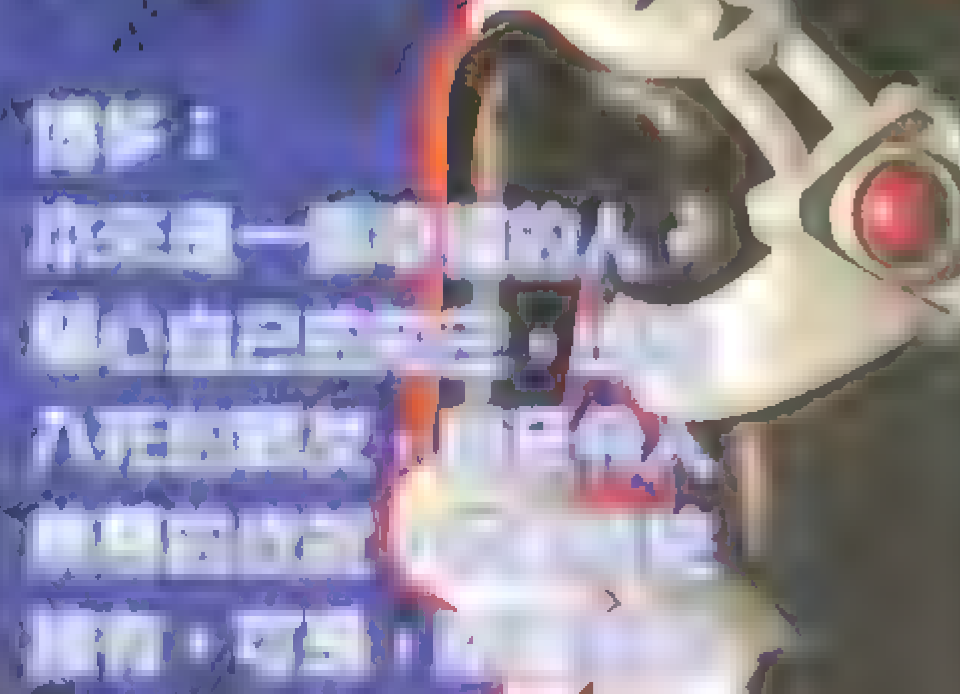
主辦單位：
軟體世界
智冠科技股份有限公司

協辦單位：
軟體世界雜誌社
日商帝技爺如股份有限公司
捷友資訊科技股份有限公司
宇峻科技股份有限公司
草莓資訊股份有限公司



TRINITY
聖‧劍‧奇‧兵

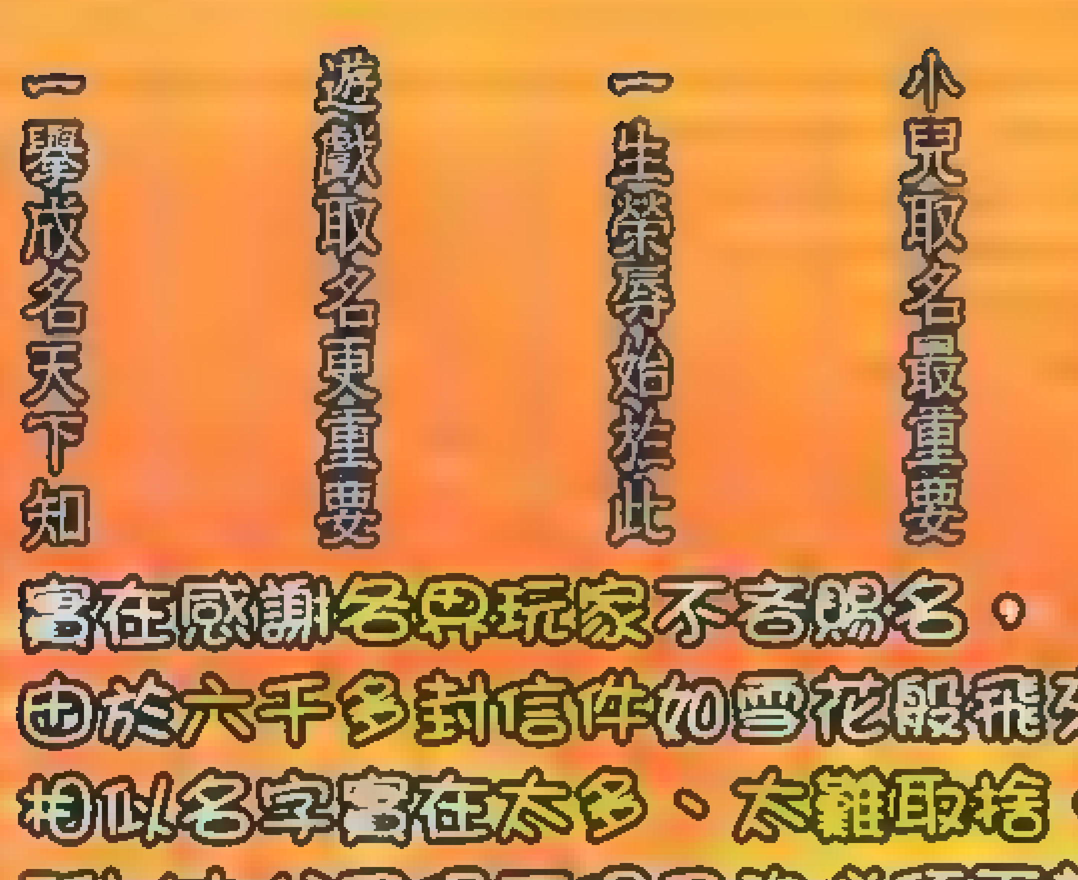




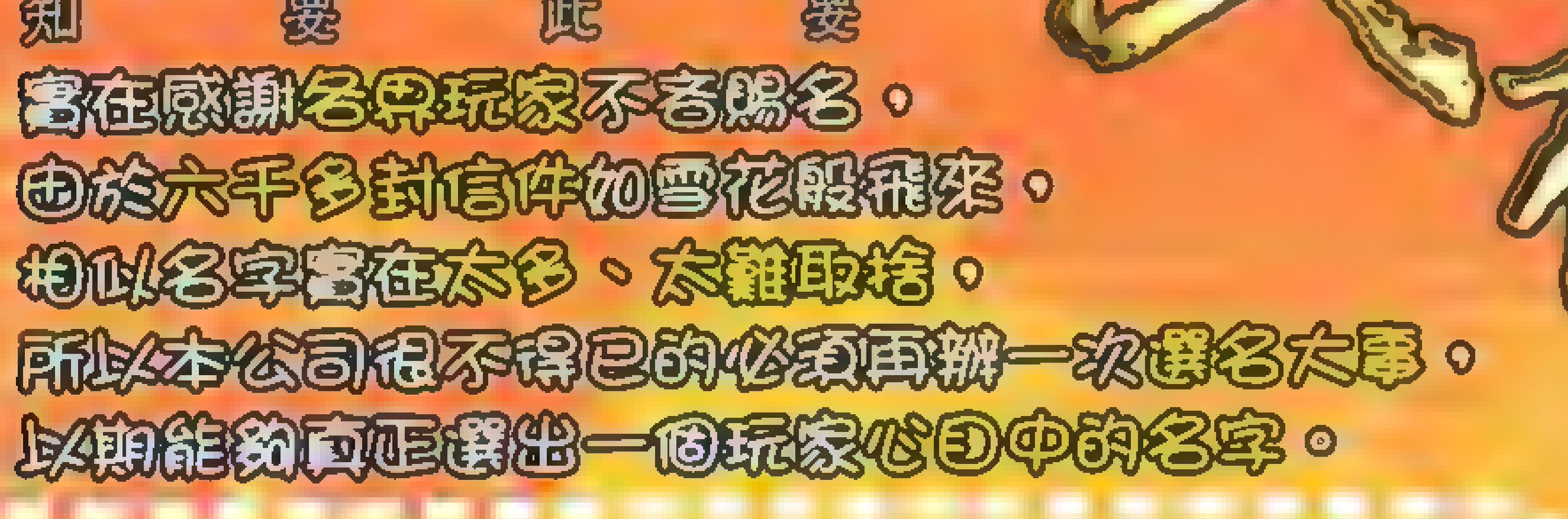
神與魔
人與獸
戰爭與和平
香港漫畫天
黃玉郎
天子傳奇
黃玉郎著

二十年前，商朝末期，紂王荒淫殘虐，
百姓民不聊生，怨聲載道。
當時西岐諸侯姬昌宅心仁厚，愛民如子，
深受地方百姓擁戴，
故招紂王猜忌，視之為心腹大患。
小姬發天生異稟，具九九天人之命，
出生後，膚色紫黑，無法呼吸，
另一方面，
商朝百年不動的鎮國龍龜在姬發誕生之夜，
忽然爆裂而亡，
開始日夜難安，
一場歷史性的天子之爭。
西岐高手全力保少主，姬發仍受了重傷，
姬發天資聰穎，
順利登上天子之位嗎？
研發製作
出版發行

武林
群俠傳
經典角色扮演遊戲
金庸群俠專製作小組
本遊戲取名活動
即將於 88年5月31日截止
快來支持您心目中的最佳遊戲名！




# 武林



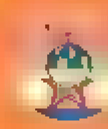
揮揮衣袖，揮不去江湖中小蝦米們愛冒險的浪子心。
此次江湖小俠們可以自由選擇扮演正派或邪教弟子，在江湖中修行並開創自己的一片天地！
不同門派的弟子有不同的任務與目標，統一武林？那太老套！
奪美人心？那太好笑！
最霹靂的武林大事、最不可能的任務與最活生生的人物互動，即將找上你！

請在以上五個名字中選出您心目中的名字，
並詳列您的大名、年齡、住址與聯絡電話，寄回——
我們會依來信多寡選出一個玩家心目中的名字，並於投給這個名字的信件中抽出三位大獎得主！

首獎：獎金新台幣五千元。
一獎：獎金新台幣兩千元，…
二獎：獎金新台幣一千元，…

即日起 5 31 （郵戳為憑）

您也可以於
http://www.gamefamily.com.tw
遊戲家族網站上查看活動內容哦！
智冠員工不得參加本活動
感謝…與
真真真狂的…網站鼎力相助！


軟體世界
智冠科技股份有限公司
河洛工作室

# 選名大事

屠龍刀忽然重現江湖，
各大門派都陷入這場奪刀的腥風血雨中！
能與之爭鋒的倚天劍
是否能為浩劫中的武林帶來一線生機？
新
倚天屠龍即將重現

武林至尊　寶刀屠龍
號令天下　莫敢不從
倚天不出　誰與爭鋒

# 倚天屠龍記

The Heaven Sword & the Dragon Sabre II

金庸

# 新倚天屠龍記

金庸

## 之人物傳奇

被武林正派稱為邪魔的明教是否真的如此妖邪？！
為什麼一代大俠的張無忌竟會成為反賊的當上教主？！
明教眾人到底是真兇殘殺之徒還是叱吒江湖的真心英雄？！

悲天憫人
成仁忠義
之明教教主
—張無忌

武當派張翠山與天鷹教殷素素之子，幼時父母不肯透露謝遜下落自刎而死，無忌也成為各大派逼問的對象，身又受陰毒之苦。因緣際會習得蓋世武功，成為明教新一代教主，面對明教與武林各派的恩恩怨怨，及元朝顛覆武林的陰謀。天性善良、無為的張無忌該如何處理……。

【明教上任光明使—逍遙二仙】

明教歷代相傳的光明使者之一，光明使者一左一右，職在輔佐教主處理教務，地位崇高在四大法王之上，只在教主之下　武功機智皆為明教佼佼者，為人冷漠自負，相貌英俊瀟灑，與光明左使范遙並稱「逍遙二仙」　上任教主楊頂天失蹤後，獨攬教中大權，與四大法王不和，造成明教內部大亂

孤僻高傲
足智多謀
之光明右使
—楊　逍

右

急智沉穩
至情至性
之光明左使
—范　遙

現任明教光明左使，武學淵博、正邪兼修。「逍遙二仙」之一，外貌瀟灑倜儻不在話下。不曾公開在武林走動，真面目極少人知曉。後獨自下山尋訪楊頂天教主下落，音訊全無，下落不明

左

【明教流傳中土記】

明教源出波斯，本名摩尼教，於唐武后延載元年傳入中土。唐大曆三年六月二十九日，長安洛陽建明教寺院「大雲光明寺」。至唐會昌三年，朝廷下令殺明教徒，自此之後，明教便成爲犯禁的秘密教會，歷朝均受官府摧殘。明教爲圖生存，行事不免詭秘，終於摩尼教這個「摩」字，被人改爲「魔」字，世人遂稱之爲魔教。

## 美艷照人 法王首位
## 之紫衫龍王－黛綺斯

明教四大護教法王之首，為波斯與中土混血，容貌艷麗非凡。武功高妙，水中功夫了得。因故與教中弟兄不和，破門出教，行蹤不明。

## 老當益壯 明教黃忠
## 之白眉鷹王－殷天正

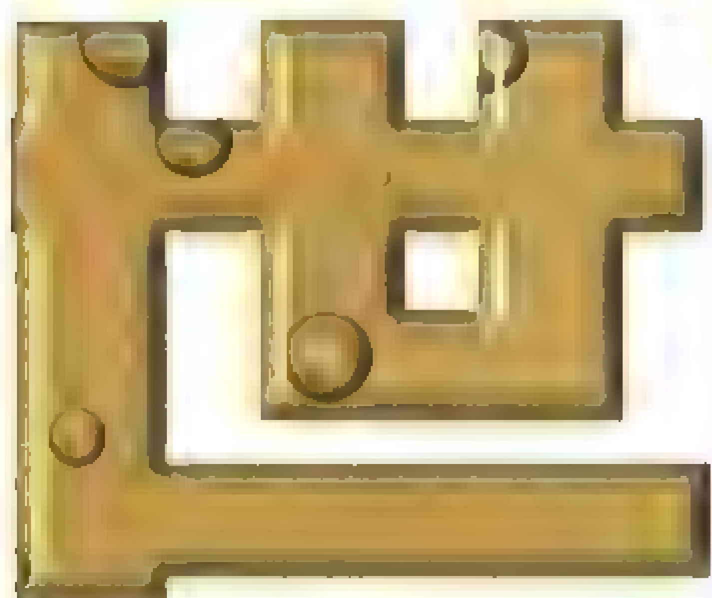
明教四大護教法王之一，獨門功夫「鷹爪擒拿手」乃武林一絕。爭奪教主之位不成，一怒出走另創天鷹教，自任教主。

## [illegible]獅吼 震驚武林
## 之金毛獅王－謝遜

文才武功皆為一流，因師父成崑殺害全家性命，憤而假借其名義濫殺無辜，犯下三十餘件大案，欲藉此逼出成崑，更打死空見神僧。後至王盤山島搶奪屠龍刀，與張翠山一家流落冰火島。金花婆婆尋獲帶回中原，復落入成崑之手，監禁於少林寺，終獲高僧點化，皈依佛門。

## 來去無影 輕功無雙
## 之青翼蝠王－韋一笑

輕功造詣高超獨步武林，絕招「寒冰綿掌」威力亦是一等一。惟早年練內功時走火，三陰脈絡受損，故每激引內力一次就需飲人血，否則全身寒顫凍死。



# UO冒險記事

有鑑於UO發行至今已經一年多了，為了不讓老玩家對遊戲產生厭倦，設計公司ORIGIN一直地努力改進及加強玩家與玩家間的互動關係，比方說設立以玩家對戰為主的對戰專用主機ABYSS、加入尋寶事件、增加新的邪惡與英雄體制等等，而筆者覺得其中最成功、也最有趣的，應該便是算是尋寶事件了。

## 讓我們一起去尋寶吧！

顧名思義，尋寶事件便是讓玩家帶著一票人，翻山越嶺去挖出令人炫目的寶物。當然，還得跟守衛寶物的怪物來場驚天動地的血戰才行。這類事件的開始通常起始於一張寶藏圖，每當玩家打死高等級的怪物時，有可能會在怪物身上找到一張藏寶圖；此時玩家可以決定要組隊去挖出這批寶物，或是裝作沒看到這張藏寶圖。

當然，組隊尋寶的程序可是相當麻煩的！首先得將寶藏圖中的馬賽克地形圖解碼成正常的地形圖（需要一個繪圖技能高的隊員），再來便是想辦法到達目的地（需要一個熟悉全大陸地形的隊員）；如果藏寶地點在海上小島的話，那就得先去弄一艘船來。

到了目的地後，隊伍便得以挖礦的技能來挖出寶物，而藏寶箱挖出後，還需要一個開鎖技能高的隊員來打開寶箱上的鎖。打開鎖後，就可以開寶箱了嗎？不不，這時還需要一個解除陷阱的高手，來解除寶箱上的陷阱。或許你也可以直接叫一個勇者去觸動陷阱，如果他運氣好，便可以逃過一劫，否則就ooOOooO了（UO中亡靈語言）。

當你順利挖出寶箱時，守衛寶箱的怪物群便會出現！如果你的冒險隊伍能夠將他們擊敗的話，那剩下來要解決的，便是眾人瓜分寶物時，可能產生的黑吃黑事件而已（哈哈，開玩笑的啦！）

尋寶所需要的各項技能高低與守衛怪物群的強弱多寡，都是依照寶藏圖等級而定（分一至五級）。舉例來說，第一級的寶藏圖只需要基本的能力便可挖出，而且守衛的怪物也可能只有小貓兩三隻而已；而最高等級的寶藏圖就必須各項相關技能都到達大師級才挖得出來，而且守衛的怪物群也會讓你大開眼界的！不過，相信挖出來的寶物，也是絕對會讓眾人眉開眼笑的喔！

## GRX的尋寶日誌

以下便是各式挖寶的實況轉播

**●集結出發．．．．．．．．．．**

在工會會長的登高一呼下，高達十來人的龐大挖寶探險團完成集結，待命出發。一般來說，挖寶探

險通常都是工會的例行性活動，一來可以訓練團員間的作戰默契，一來亦可以當作新手的見習之旅；不論是旅行經驗或是作戰經驗，對其日後冒險旅途都有著相當大的幫助。

## ●尋獲寶箱

在一番枯燥的尋找過程後（有時為了節省大隊人馬勞碌奔波，工會會先派人將藏寶地點以法術標定好），我們終於看到寶箱一角出土了（圖中游標所指處）。此時，為了避免被守衛的怪物群襲擊，隊員們會先召喚出惡魔，再全部以法術將自己隱藏起來，如此一來，守衛怪物便會以我們召喚出來的惡魔為第一攻擊目標，讓隊員能夠有足夠的時間來反應突然出現的怪物群。

## ●一片混戰

待寶箱完全被挖出後，守衛的怪物群便會成群出現，此時第一個犧牲的，通常就是挖出寶箱的人（被偷毆來不及跑）；接下來怪物們就開始攻擊附近看得到的目標（也就是我們事先召喚出來的召喚獸），此時一場大混戰就此展開。

各式怪物、召喚獸、屍體、攻擊與被攻擊的人們，加上各式法術效果，畫面可說是一團混亂，如果再加上如畫面一般濃陰密佈的叢林地形的話，那就更雪上加霜了。此時就只得依靠隊員們的作戰經驗，加上團隊默契才能取得最後勝利。

## ●調集打手

有時候一時無法調集足夠的人馬來參予挖寶行動，此時代替用的打手便可登場。如圖一般，我們工會的馴獸師便一口氣帶了三頭龍來參加挖寶行動。由於眾打手們不僅能打、且皮又夠厚（最重要的是，打手們不會要求分一杯羹），讓我們得以順利地將寶挖出，並將傷亡減少到最低。

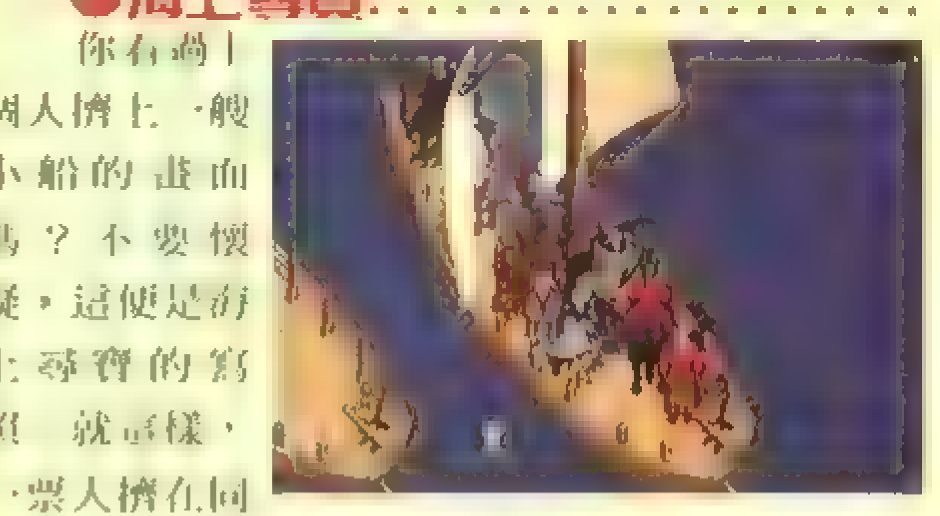
## ●烏龍事件

由於寶藏圖的等級只能靠解讀地圖的人以經驗判斷出來，所以有時候會發生一些將低等級地圖誤判成高等級地圖的烏龍事件，像圖中一例便是。當大隊人馬浩浩蕩蕩開到藏寶地點，並聚精會神地進入戰鬥狀態後，結果一挖出寶箱，卻只出現兩隻小老鼠人！此時大家除了發出一陣噓聲與笑聲外，也只能苦笑地將所有攻擊法術往那兩個可憐的小傢伙身上招呼了。

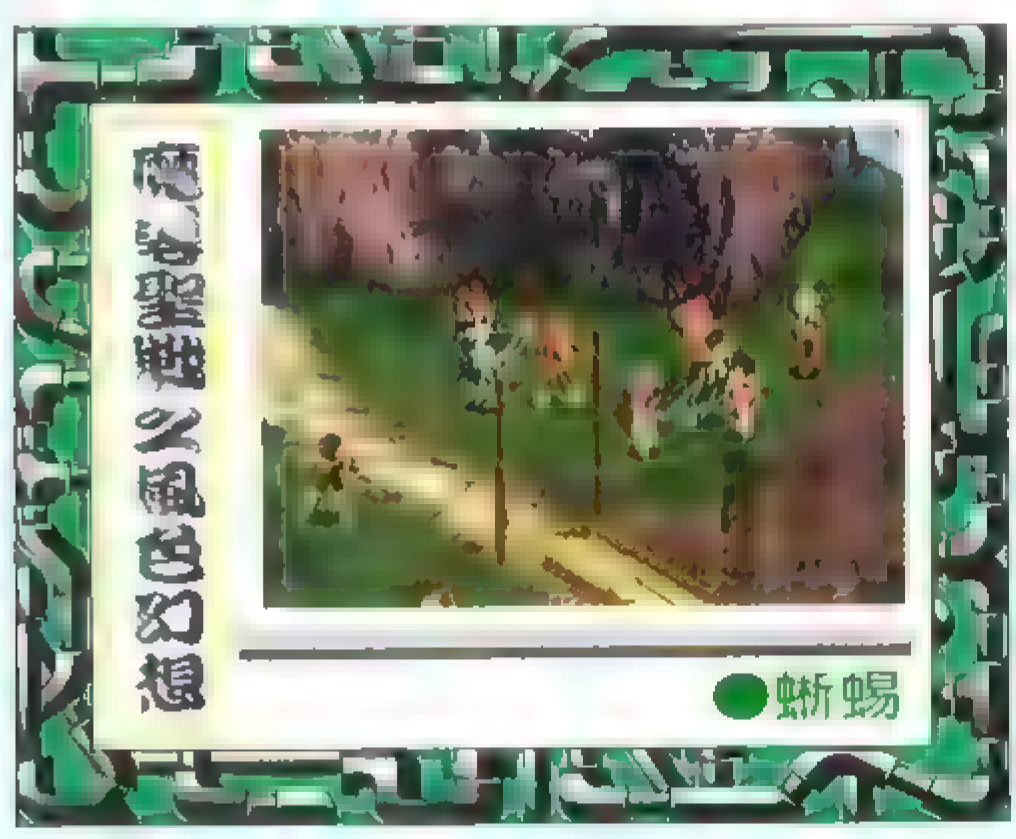
## ●寶箱寶物

在歷經一番耕耘後，接下來便是喜悅的收割了。一般來說，寶箱中的物品不外乎各式魔法武器、銀製武器、魔法裝備、寶石、藥材、捲軸及最基本的金錢等，而且隨著寶藏圖的等級有著明顯的提昇。在最高等級的寶箱中，據說有著多達數十件的強力魔法武器及裝備，足以讓所有參加挖寶行動的隊員人手一把。

## ●海上尋寶



你有過十個人擠上一艘小船的畫面嗎？不要懷疑，這便是海上尋寶的寫照，就這樣，一票人擠在同一艘船上，沿途不斷地嬉笑聊天，還一起把在海上裸體垂釣的美眉，就差點沒登船去騷擾而已（試想，當你一個人開船到海中，悠閒地手拿釣竿垂釣、裸體享受日光浴時，忽然開過來一艘滿載各式人馬的船，且該船上的一票人還不斷地對你吹口哨、問東問西的…）我想在我們離開後，那位小姐或許嚇得馬上拔錨回港吧！



●蜥蜴

自從我從雜誌上看到了《風色幻想》這個遊戲後，就一直期待著它的推出。終於，在過年後逛街時無意間發現了它，立刻火速地搶了一套回家PLAY。玩了幾天後終於破關了，雖然裡面有幾隻小蟲令人不快，但數個小時玩下來，感覺還算不錯。以下是我認為這個GAME的優點：①畫面極度華麗，比起許多國內遊戲要好得太多了②自由度高（有徽章就可以任意轉職）③劇情豐富，有許多出乎意料之外的劇情（如露菲雅為女神轉世等）④多樣化的魔法和特殊攻擊技，且效果十分有震撼力。

說完優點後也該來談談缺點，遊戲中其實並沒有什麼重大缺點（除了上述的小蟲外）。不過對於最高等級只能操到50級這一點，對筆者這種超級練功狂而言實在太少了。綜合來說，這是一個國內難得一見的好遊戲，值得大家花錢去買。

●摩兒

這套光榮出的「成吉思汗4」，真的是讓我感動得五體投地。當初接觸這套遊戲，就是玩了雜誌上所附送的試玩版。雖然只有試玩成吉思汗中幾年的時間而已，但已足夠讓人感受到成吉思汗的魅力了。

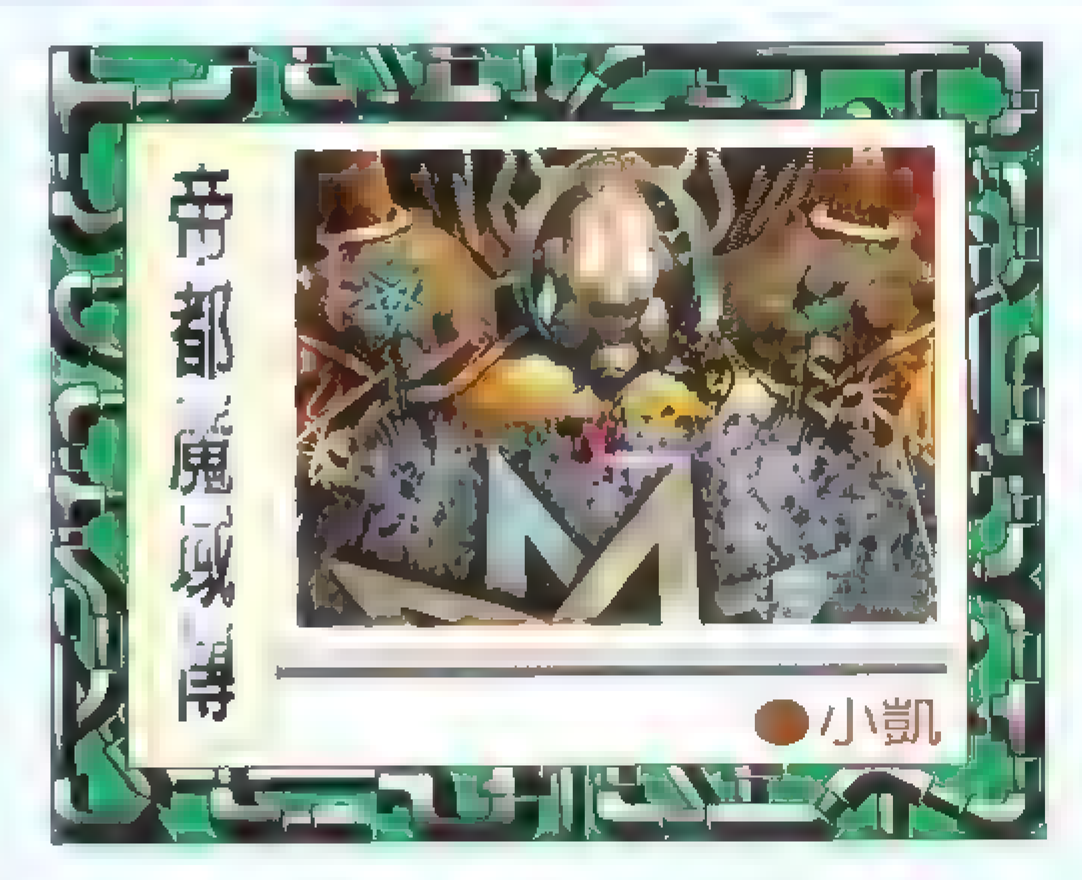
遊戲裡最主的目的就是要你完成統一的大業，總共分有兩個部分，〔奔馳於草原上的狼〕以及〔蒼郎的末裔〕。〔奔馳於草原上的狼〕是在敘述12世紀末的事，那是一個紛亂的時代，各個有野心的君主吞噬著周圍的國家，想讓自己更強壯，玩家就是要茁壯自己那個很菜的小國；而〔蒼郎的末裔〕則描述13世紀左右的時候，歐亞大陸正被三個有勢力的大國瓜分，分別是蒙古、伊斯蘭和基督教國。成吉思汗死後留下的孩子，也互相把蒙古的領地分走了，所以說這時的玩家不僅要對抗外患，還要對付內變，比第一階段好不到哪裡去。你不一定要用成吉思汗或忽必烈來玩，還可以選其他許多國家，耐玩度非常高。

整體來說，音樂滿符合遊戲的氣氛，雖不是頂好，但也是中上的程度。畫面圖像部分雖不是3D的，但卻不可思議的異常順眼。總之，這套遊戲製作的非常用心，已經達到我心目中的"頂級"類，給它打個95分，推荐你一定一定得去買這套遊戲，要不然你可是會後悔的！

相對於別的戀愛遊戲，青澀寶貝有個重要的異處，那就是：「遊戲是屬於玩者與女主角互動的」。就是並非想盡辦法讓女主角愛上你，因為她們或多或少都會對你暗生情愫。所以重點反而是放在如何讓自己愛上女主角，讓她們了解且體會到你對她真心的感情，努力營造出彼此的故事。倘若女主角喜歡玩者的話，還會看到她因為想你而主動跑來你住的地方看你或寫寫信約你哦！

玩這個遊戲有個重點，就是開始的時候一定要十二個女孩都必須一一去拜訪才行，然後開始努力的與各個女孩約會，遊戲末尾找出你覺得最適合自己的女孩成為情侶。切記，絕不可以因為想追某個女孩子而減少尋找女孩子的數量，認為這樣就不用應付太多女孩子而可以比較輕鬆地追自己想追的女孩。因為如果太久不找其中一個女孩的話，她就會不想再和你見面，而不斷地在你的電話中留下無言的留言，減低你的行動點數，這就太划不來了。據說，若是想和喜歡的女孩有個美麗的結局的話，一定要十二個女孩子都必須重逢，而且要與N個女孩子發生過往的第三個回憶才行的哦。

只要你與每個女孩認真的相處過，你會發現，其實每個女孩都是很可愛的，最重要的是她們全有一顆思念你、戀慕你的心。因為曾經在一起過的記憶，而牽住了兩人一生相守的決心。不論多遠的相隔距離，也許是為了要相逢，傳達內心深處最真實的那句話：「我．愛．你」。




說起帝都魔域傳這款遊戲，我第一眼就被它獨特的戰鬥方式所吸引！我馬上迫不及待地把它給捧回家了。開始玩後才發現畫面真是棒極了，和我上次玩的西風狂詩曲比起來有過之而無不及。但是都有同樣的缺點：人物走的實在太慢了！幸好只要用滑鼠一點，人物就會自動跑到指定的位置，否則我真的會抓狂。另外，我覺得帝都還不只這缺點，我現在把它列舉如下：(1)當我出城練功時才發現，魔法居然不能在一般狀態下使用，可是說明書上卻寫得很高興。(2)戰鬥中的音效實在沒有一點震撼力，只有在施法術時才感覺到它的存在，因此戰鬥的樂趣倍減。(3)除了主角以外，其他人偶的動作都看起來很生硬！而且感覺很怪很彆扭。(4)遊戲時常要讀取光碟，進入戰鬥畫面要讀個四秒左右，結束後也要花個四秒。加上遊戲的過場事件不論大小，都要一直換畫面，光等待就是一種虐待。

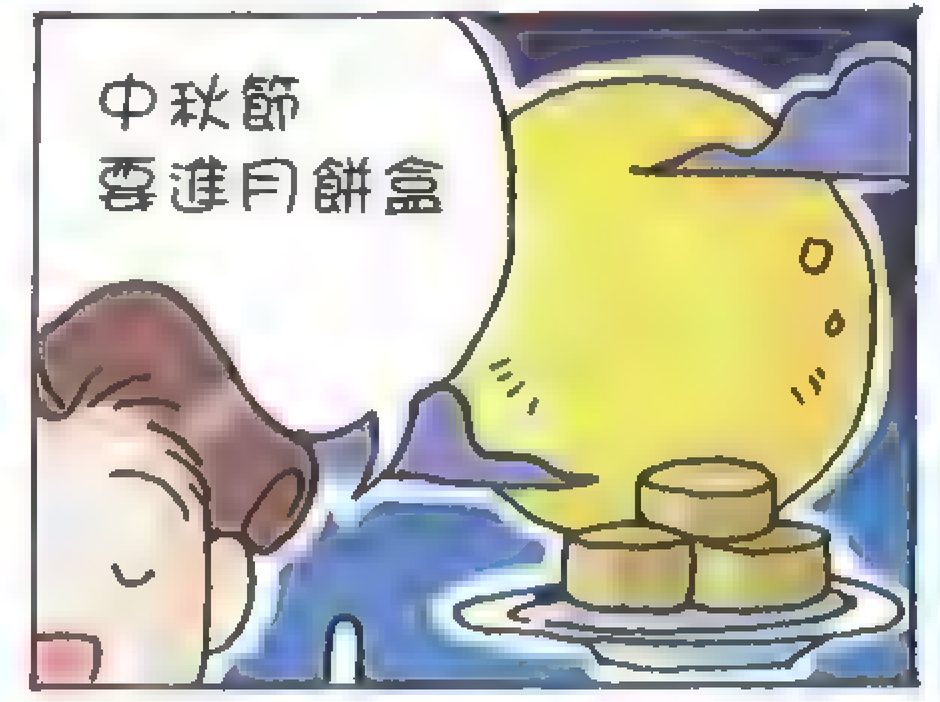
更妙的是，還可利用敵人的法術打他自己。看到敵人被自己的魔法解決掉，心理就會有一股成就感湧上來。總之，帝都是一款適合RPG的入門者玩的的GAME。既沒有複雜的迷宮、困難的謎題，也沒有難纏的敵人，劇情單純又不算長。但對於RPG的老手們可能就不具什麼吸引力了。

## 投稿方式

將遊戲（最好是新遊戲）玩完之後的心得、評語以文字敘述方式，字數約在350~500字之間。以文字檔的方式整理在磁片中寄出，或以E-mail傳送更佳（若附上遊戲進行中之圖形檔更好）。記得寫上姓名、住址、電話、身分證字號。關於之前要有刊登作品的讀者郵寄身份證過來一事，可能有些誤會。為避免一些嫌疑，所以不用再寄過來了。但是，請在收到稿費後，務必將回函填寫完後郵寄回來給我們，以方便我們的作業，謝謝！

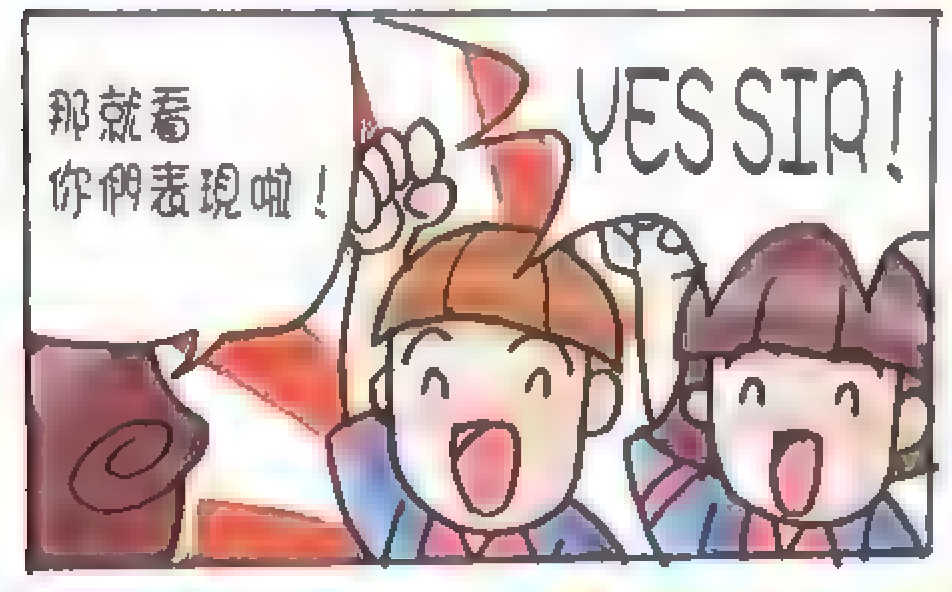
自己開店
經營你的連鎖王國

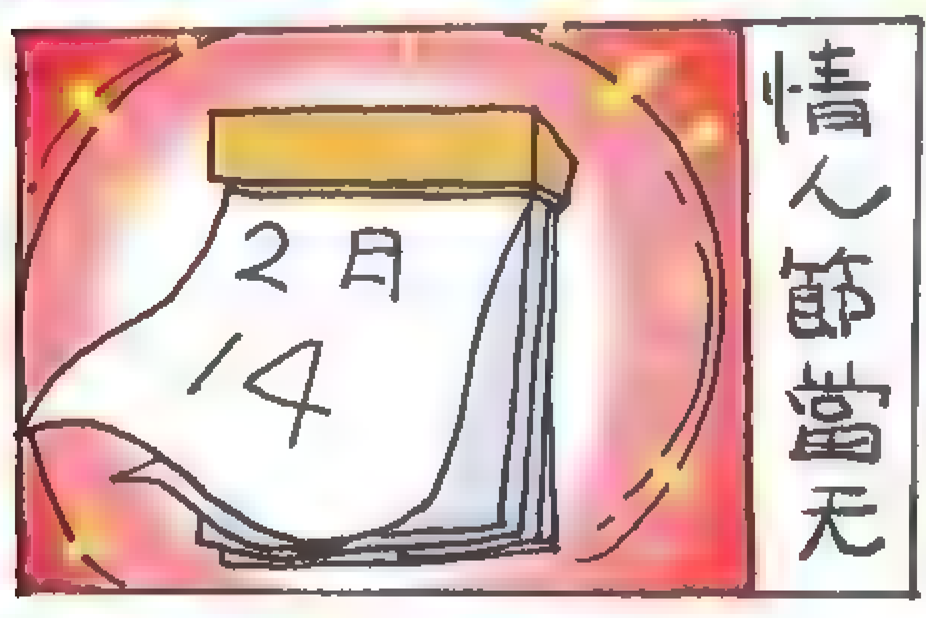
不同的節日
要進不同的貨品


中秋節
要進月餅盒

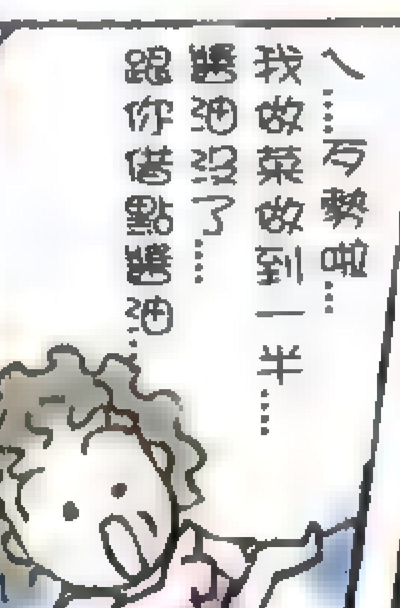
端午節
要進粽子！
這樣子有沒有問題？
沒有！
我們最聰明啦！

那下星期情人節要進些什麼貨？
鮮花、
巧克力呀！

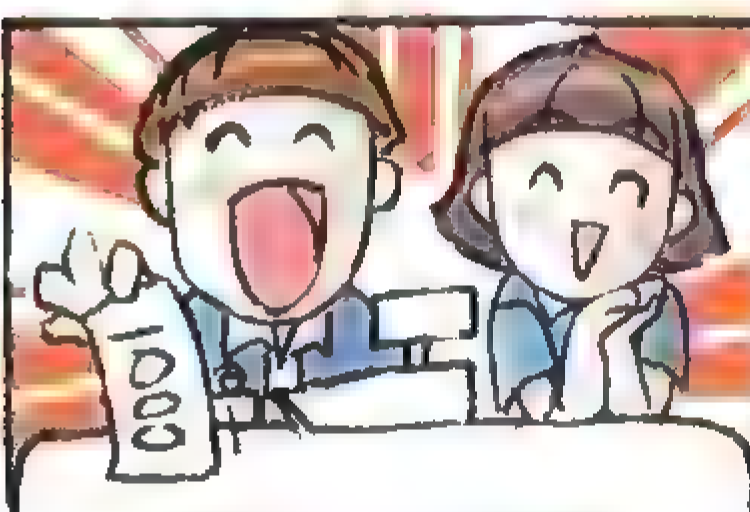

那就看
你們表現啦！
YES SIR！


2月
14
情人節當天

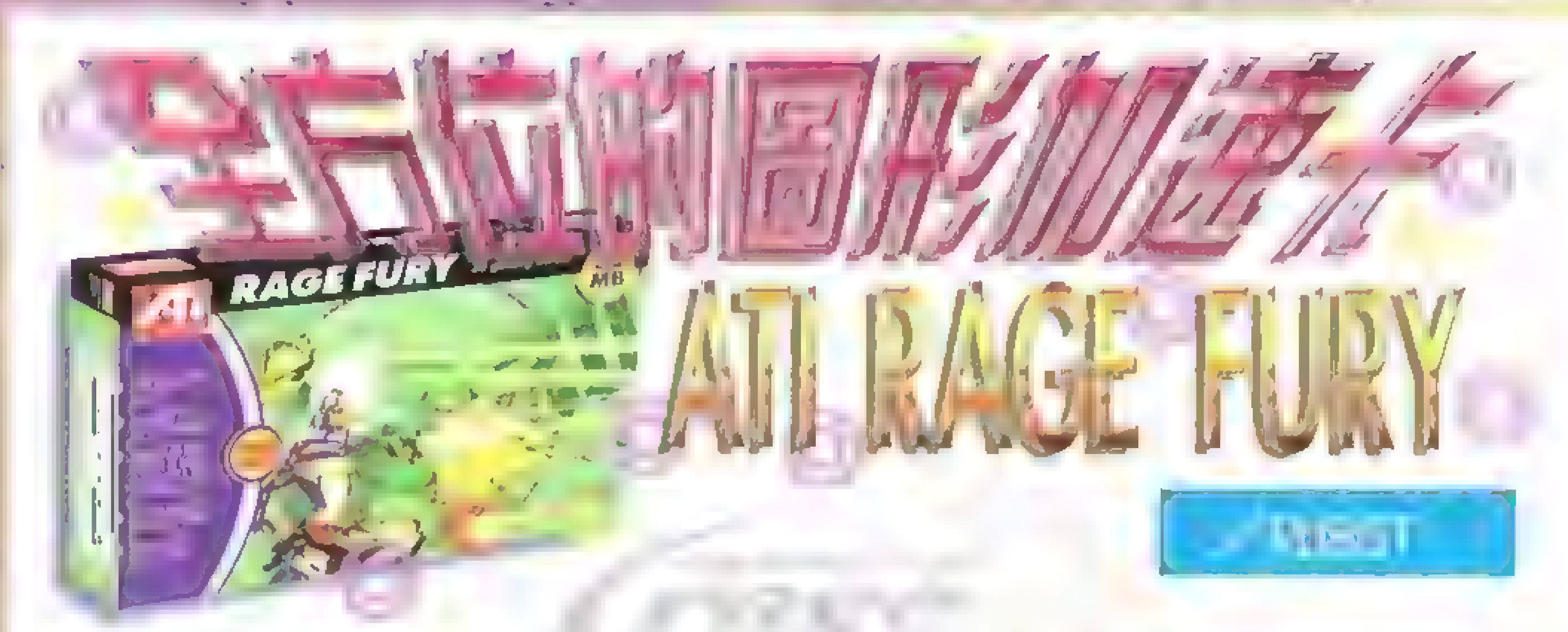
情人節
特製巧克力
祭



我阿嬤說，
要跟你們借
一包衛生紙，
她在廁所裡面
出不來啦....



# 全方位的圖形加速卡 ATI RAGE FURY

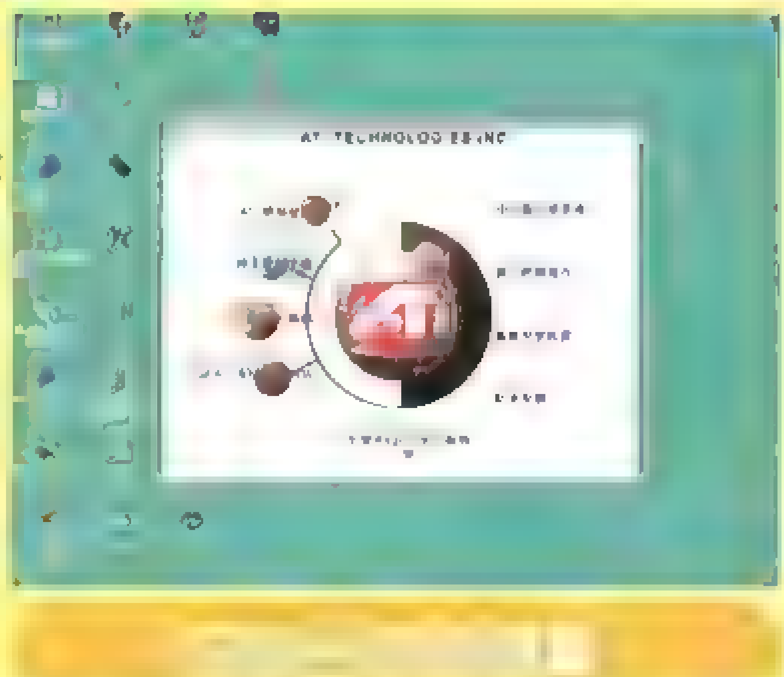



3DFX將Voodoo3授權給STB獨家製造銷售，此舉彷彿在硝煙瀰漫的3D加速卡市場中，又投下一顆足以影響戰局的超級重量炸彈，原本生產Voodoo系列產品的多媒體大廠如Diamond、Creative、ELSA等，勢必轉而支持其他3D加速晶片組，因此，可以預見的是，在效能上稱王的Riva TNT 2將會因眾多製造廠商推波助瀾，漸漸奔向市場佔有率的浪頭，而3DFX在閉門造車使獲利率增加後，是否能維持高檔的佔有率，則有待後市來考驗。當然，在眾家組片晶高來高去爭鬥不已的華山之巔，也有氣定神閒遺世獨立的老將－ATI，提起ATI這家加拿大的多媒體大廠（ATI在美、德、日、英等國皆設有分公司，台灣則由冶天科技負責行銷），給人一向超凡脫俗的印象，所有產品線皆以自家設計的晶片組為核心，擁有不錯口碑的XPERT@系列就是使用ATI自行設計的ATI RAGE PRO晶片，然而，在Voodoo3與TNT2等新一代加速卡紛紛上市的今日，XPERT@在性能上與前兩者相較起來只能算是中階產品了，若不趕緊推出新一代加速晶片來因應，因此，ATI RAGE 128 GL，這個嶄新的高速128位元圖型處理晶片便應運而生了。

## 規格與包裝盒

本文要為各位讀者介紹的ATI RAGE FURY，就是一塊以ATI RAGE 128 GL為圖形處理晶片的加速卡，它的基本硬體規格如下：

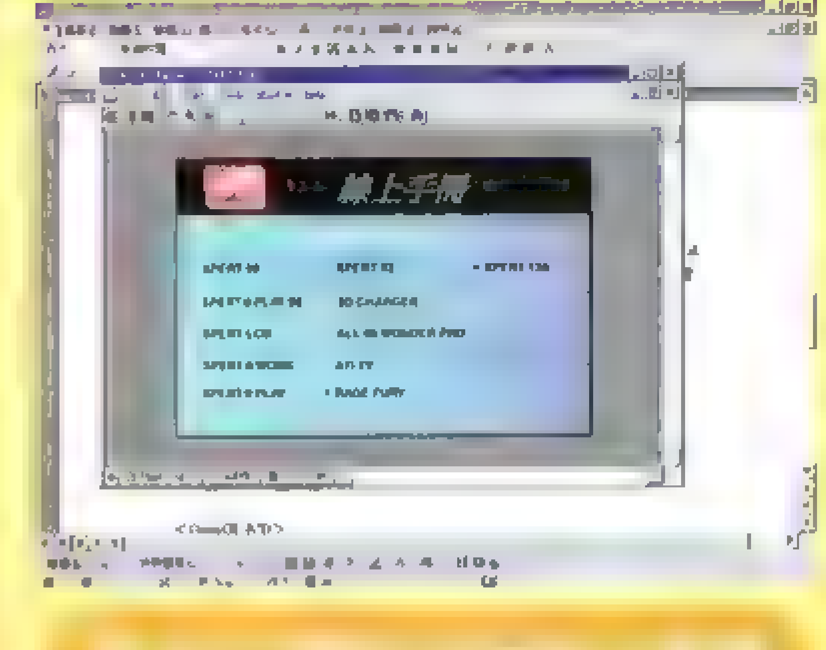
| | |
|---|---|
| 匯流排 | AGP X2 |
| 記憶體 | 32MB SDRAM |
| 3D著色 | 全彩（32bit） |
| 最高解析度 | 1920x1200（1677萬色、80Hz） |
| 支援API | DirectX 6.0、Direct 3D、OpenGL ICD |
| TV OUT | 有 |
| DVD硬體解壓 | 有 |
| 特殊多媒體規格 | AMC |




使用ATI RAGE 128 GL晶片的ATI RAGE系列卡除了玩家級的ATI RAGE FURY外，還有ATI RAGE MAGNUM。MAGNUM是工作站級的圖形加速卡，與FURY的差別是在OpenGL的支援更為完整，在CAD/CAM軟體的應用上可更得心應手。值得注意的是，ATI RAGE FURY有三種版本，第一種如上表所述，記憶體為32MB，另外兩種則將記憶體減省為16MB，並分為有TV OUT或無TV OUT，就性能上來比較，當然以32MB版本最為優異，因此本篇文章的介紹也以它為實測版本。

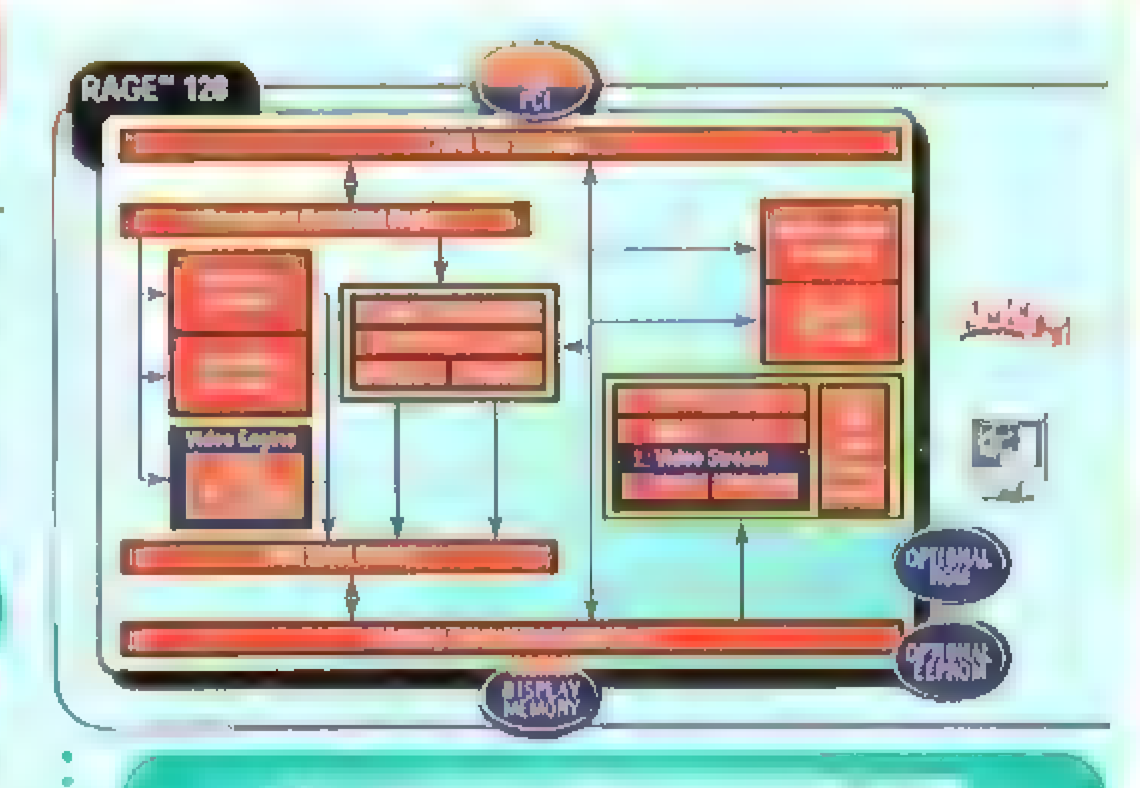
ATI RAGE FURY的包裝盒看起來相當的大，圖案設計也很顯眼，除了很好辨識的ATI 公司MARK外，包裝盒上也打上了新一代晶片ATI RAGE 128 GL的商標來與之前的XPERT@系列作區隔。打開包裝盒後，內容物除了卡的本體外，還附有1片安裝光碟與3片遊戲光碟，一條AV影像接線及一條S端子連接線。另外，還有保證卡、回函卡與DVD解壓軟體卡各一張，安裝說明與TVOUT使用小冊各一本，所謂小冊真的是薄薄的一本，每一本都只有8頁而已，稱不上是什麼說明手冊。當然，以ATI一向高品質的品牌形象，在使用手冊方面當然不可能這麼輕忽草草了事。完整的線上使用手冊是收錄在安裝光碟中，以備玩家隨時查閱，值得一提的是，這份使用手冊幾乎包含了所有ATI顯示卡資料，由Xpert@系列、All in Wonder到RAGE FURY一應俱全，等於是座ATI線上資料庫，夠嗆吧！

ATI RAGE FURY的外觀



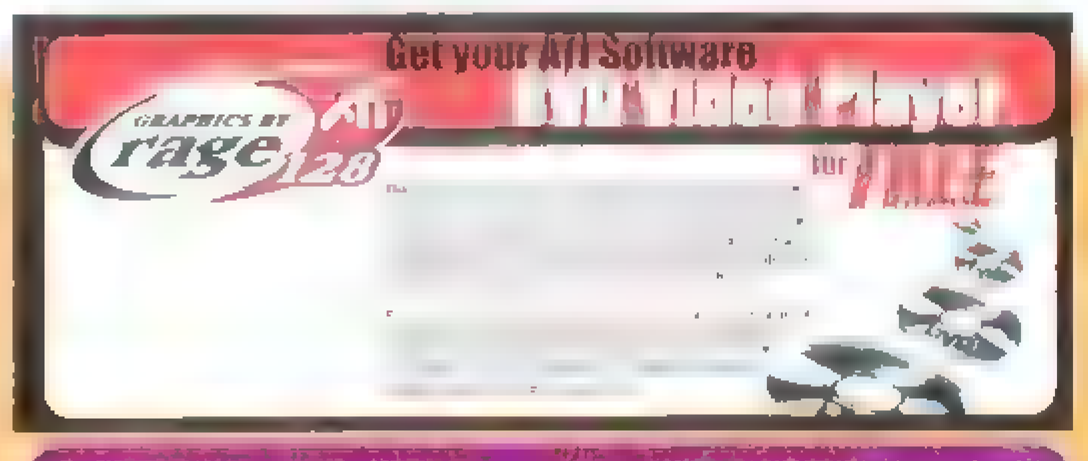

## ATI RAGE 128 GL性能解析

ATI RAGE 128 GL是一顆整合2D、3D與Video功能的全方面圖形加速晶片，它使用了ATI獨創的Super Scalar Rendering technology（SSR）技術，使2D與3D圖形的性能更為快速，另外，Twin-Cache Architecture（TCA）的架構能利用高頻寬的記憶體能壓榨出更多效能，尤其使用在32MB版本時，差異更為顯著，而創新Single-pass Multi Texturing（SMT）材質貼圖技術能使諸如3D貼圖、光影效果的表現更為良好。最後，因為使用了Concurrent Command Engine（CCE）引擎，使ATI RAGE 128 GL可以完全利用AGP的優點，在PII的系統上隨著CPU的速度飆漲連帶使效能表現水漲船高。




## 硬體DVD解壓功能

由於ATI RAGE 128 GL晶片架構設計時便將DVD硬體解壓線路包含在內，因此在觀看DVD影片時，若能搭配支援ATI RAGE FURY的DVD解壓軟體，不但畫質與流暢度比不般沒有比一般的顯示卡好很多，和專業的MPEG2解壓卡比較起來，效果也是不遑多讓。筆者同時擁有ATI RAGE FURY和Realmagic holywood +這片MPEG2解壓卡，由於當使用Realmagic holywood +時，是串接到顯示卡上後在輸出到螢幕上，所以畫質表現雖然相當不錯，但偶有閃爍與微調不易的現象，若是經由ATI RAGE FURY來直接觀看DVD電影，不但畫質同樣優秀，也因為影像是直接由ATI RAGE FURY輸出，因此畫面十分穩定，細部的字體也完全沒有抖動的現象發生。



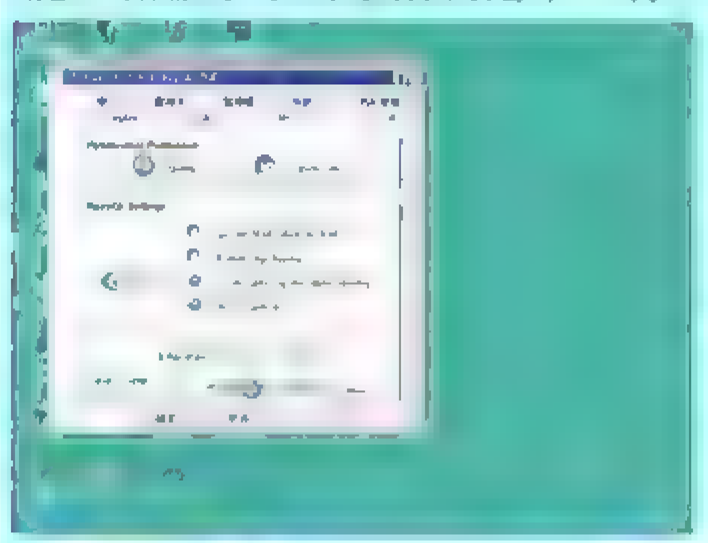

ATI Software DVD Player for ATI RAGE128的兌換券

治天科技的首頁

要使ATI RAGE FURY的DVD硬體解壓線路動作，需要搭配支援此硬體線路的解壓軟體，才能達到最佳的畫面與流暢，ATI爲此研發了一套DVD解壓軟體ATI Software DVD Player for ATI RAGE128。壞消息是在ATI RAGE FURY的套件裡並不包含這套軟體，但ATI RAGE FURY套件裡附有一張DVD軟體兌換券，玩家只要把兌換券寄回ATI，就能免費獲得ATI Software DVD Player for ATI RAGE128。針對在國內購卡的玩家，國內的代理商治天科技也提供這項服務，而且目前已經開始寄發。在此提醒擁有ATI RAGE FURY的玩家，別千萬不要忽視自己的權益，儘快將手中的兌換卡寄出哦！

## OpenGL ICD

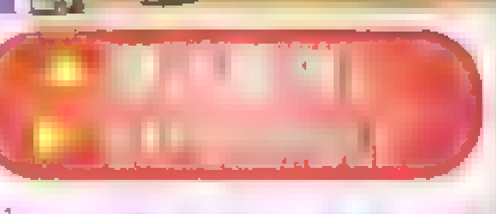
相較於市面其他顯示卡，ATI RAGE FURY提供較完整的OpenGL支援與最佳化功能。在顯示卡的進階設定中，有一OpenGL微調設定選項，而且可調整的細目也不少。除了OpenGL設定選項外，還有可供調整的選項Display選項來切換輸出到電視或電腦螢幕、Color選項顧名思義用來調整顏色，最後Direct3D選項用來調整D3D的設定，在這個選項中可以看到，ATI RAGE FURY的Z buffer和TNT2一樣支援了16、24、32bit色深模式，這便是ATI RAGE FURY與Voodoo3較勁的致勝利器之一（PS:Voodoo 3只支援到16bit模式）。


OpenGL設定微調畫面

## 附加價值

目前多媒體硬體週邊市場的相互競爭，除了比硬體性能外，最重要的就是附加價值，而所謂的附加價值，在顯示卡的領域裡，不外是誰附的遊戲比較多，誰的附加價值比較高的邏輯考量，因此，消費者購買顯示卡，附贈的遊戲多寡也是一個重要的考慮因素。

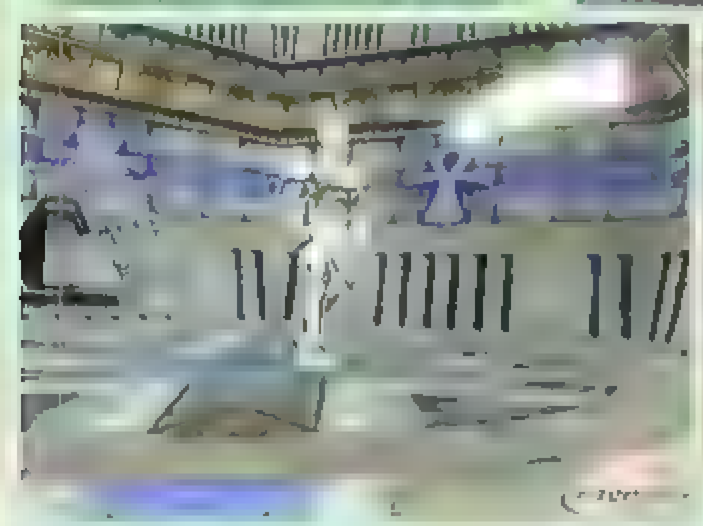
ATI RAGE FURY附贈的遊戲還算蠻多的，共有戰慄時空（HALF-LIFE）、摩托甫神2與EXPENDABLE三套。其中的戰慄時空DAY ONE版，常見於各類顯示卡的BUNDLE行列中，主要是遊戲本身評價不錯，DAY ONE雖然只能玩第一天的劇情，但是BUNDLE成本確節省不少，因此成爲很熱門的BUNDLE遊戲。摩托甫神2就不用多說了，EA出品的品質保証，在3D的表現與口碑都相當不錯。最後一套EXPENDABLE，筆者認爲相當有趣，玩起來有點像平面俯視版的毀滅戰士，爆炸特效華麗，光影效果也相當的炫，雖然並非完整版，但不傷腦筋偶而玩玩調劑一下心情也相當不錯。



另外，ATI RAGE FURY在安裝光碟上所附的DEMO也很值得一看，由於是展示用途因此幾乎所以ATI RAGE FURY的特殊功能的秀在裡面了，畫面也炫到值得一看，而這個DEMO也附帶測速功能，能讓玩家觀察在各種模式下畫面的每秒更新率。

# 結語

綜合來說，ATI RAGE FURY是一塊全方面多功能的顯示卡，它擁有內建的DVD硬體解壓線路、穩定的TV-OUT輸出、完整的軟體整合介面與支援，另外，獨特AMC還可連接的TV子卡，將螢幕當成一台電視使用。在效能上，雖然比不上暴力的TNT2，但也能名列高階顯示卡之林，綜合來說，ATI RAGE FURY是一塊身負濃厚多媒體風格的高效能顯示卡，以目前不到7000元的價位來看，也算是高貴不貴了。



# 歡樂創意無限的羅技快看歡樂版 QuickCam Home

羅技快看歡樂版QuickCam Home電腦攝影機支援Windows 98視窗作業系統及隨插即用的USB介面，內建的全方位麥克風及簡單的安裝，即可讓您擁有更自然的交談，獨特的TrueView螢幕固定底座設計，讓您無須頻頻轉頭來分別面對螢幕及攝影機，只需安置在螢幕上就可以用最自然的姿勢，面對面對談。另外您也可以將攝影機放置在桌面上，或直接拿在手上來發揮您的創意！

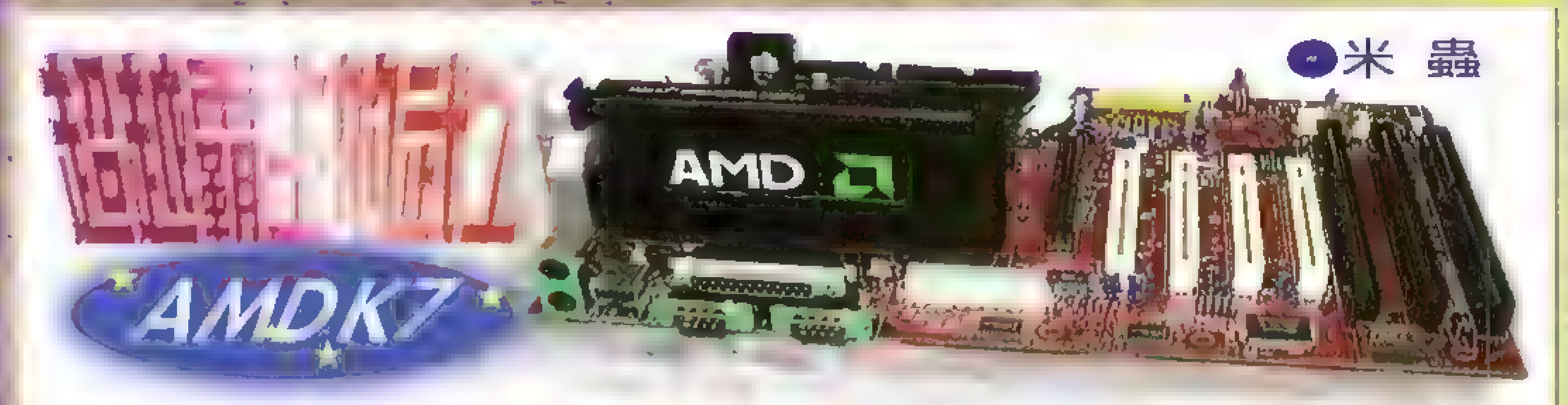
羅技快看歡樂版QuickCam Home電腦攝影機使用1/4" color CCD的感應器來補捉全動態最多可高達每秒30張照片，顏色鮮豔畫質清晰的流暢畫面，其內附的影音擷取軟體可以捕捉每一次的快樂時光，只須按一次按鍵，立即寄送快捷影音郵件。而且在大部分的電子郵件軟體中皆可適用（如NetscapeNavigator，Microsoft Outlook Express，…）另外羅技快看歡樂版QuickCam Home電腦攝影機包含Microsoft NetMeeting，您可以與任何一位有NetMeeting或H.323視訊會議軟體的網際網路使用者做即時面對面的交談。

羅技快看歡樂版QuickCam Home電腦攝影機這樣中等價位的電腦攝影機，最適合追求高品質生活環境的一般家庭或是現今流行的SOHO族群，您可以藉由打網際網路視訊電話、寄送影音或照片電子郵件，在一瞬間，就像是您親身參與其中。與父母分享小Baby的第一步，祝福遠方的朋友生日快樂，或與您親愛的另一半作"親密的接觸"。使用羅技快看歡樂版QuickCam Home電腦攝影機快樂溝通，創意無限！羅技快看歡樂版QuickCam Home電腦攝影機，讓您拉近與遠方家人及朋友的距離，任何重要時刻絕不錯過～一瞬間，您已分身各地！

羅技快看歡樂版QuickCam Home電腦攝影機更可以讓您編輯及強化影像，您可將您攝影的成果作很多有趣的變化，明亮及對比調整，影像修剪及編輯，或擷取影像轉成照片等。同時您可以一眼瀏覽您所有的照片及影片，並依照您希望的方式點選、拖曳，依日期、主題或依家庭成員來安排順序，為您的影像做最好的管理！此外，還可採用動畫創作功能選擇手動（Stop motion）或自動（time-laps）動畫功能，製作您自己的玩具或布偶動畫影片，或者是捕捉慢動作的事物，開花、豆苗生長、小孩的成長故事，最酷的是當您在玩虛擬實境遊戲時，您的身體就像是遊戲控制器一樣，您可以揮揮手，用頭頂或搖擺身體來控制，讓您充分融入遊戲之中！

# 超越霸主的武士 AMD K7

米蟲




看看現今的電腦世界，可說是兩強稱霸的局面，但根據歷史演進的定律，是不可能有永遠的霸主的，雖然目前還沒有人能撼動的了微軟軟體界霸王的座位，但是他也漸被超強的武士—LINUX所威脅，雖然短時間還很難迎頭趕上，但若不再加把勁，微軟還是會陷入苦戰。然在硬體的領域裡，眾人的目光都集中在已開戰的CPU界，Intel因高價戰略的失敗，使的一直埋伏在側的AMD趁機奪得大半低價市場，雖然即時派出Celeron大將但已有爲時已晚之憾。雖然Intel一直擁有技術上的優勢，但是AMD藉著和Compaq的強勢合作，使的一顆足以改變現今電腦國度的CPU—K7誕生了！

PIII　133 Mhz GTL+ Bus　PIII
CHIPSET
100 mhz SDRAM

L2 Cache　L2 Cache
AMD K7　AMD K7
EV6 200 mhz 64 Bit　EV6 200 mhz 64 Bit
CHIPSET
256 bit 100mhz SDRAM

單顆cpu的運作流程圖
兩顆/平行運作時的流程圖

## 基本介紹

根據AMD的生產進度表，K7將於1999年的上半年正式發行，而且它也獲得了那些因Intel跨足晶片界而招受迫害的晶片商支持，使的它具備了發展的重要因素。K7的正式樣本也已經於今年的Comdex大展上正式亮相，而且根據可靠的資訊指出K7將於六月正式發佈，AMD也於他們的網站上公佈了一份相當詳細的介紹，正式地揭露了K7的神秘面紗。在價格上，K7仍保持了和Intel同等級處理器一定的價差，大約會比PIII便宜了兩百美元，這可說是AMD一貫的市場策略—讓玩家擁以合理價位擁有高品質的CPU，另外，AMD也將藉著K7跨足伺服器市場，並公佈了其插槽規格。

## 基本規格

因爲k7尚未正式上市，所以無法取得實際測試的數據，目前筆者只能就規格功能來作介紹，請讀者們多多包含。K7具有128KB的L1快取和512KB到1MB的L2快取，並增強了FPU（浮點運算）的部分，且搭配了3DNow！技術，使玩家能獲得倍佳的3D加速效果。大家都知道FPU一向是AMD的一大弱點，也是性能一直無法超越Intel的一大主因，但根據報導指出K7的FPU性能將有可能超越Intel。AMD將K7規劃爲第七代的CPU，因爲它使用了新的核心技術，而不是像K6-2到K6-3，或PII到PIII一樣—基本上核心技術一樣，只是增強了外部的進化方式。

但因爲K7是一個全新規格的CPU，所以選擇升級的玩家可是要連主機板一起換的哦！它的系統匯流排因爲使用了Compaq Alpha EV6技術，所以速度高達200MHz（最高可達400MHz），推出時將從500MHz起跳，並以0.25u製程然後更進一步使用0.18u製程生產（以越小的製程去生產將獲得較佳的穩定度而且溫度不會太高）。

當你第一次看到K7時也許會以爲它和PII一樣，這是因爲它也是使用卡夾式包裝的關係，K7一樣將L2快取做在主機板上，因爲這種方式可降低生產成本，增加生產良率（生產的成功率會因將L2快取內嵌於CPU內而降低）。雖然也和PII一樣使用CPU插槽，但是不相容且名稱也不同，AMD的叫Solt A Intel的爲Solt 1，其目的主要是爲了方便廠商，免於還要爲K7生產新的插槽，另外，AMD所發表的伺服器插槽Solt B也和Intel的Xeon相同其原因也是如此。

## 武士的未來

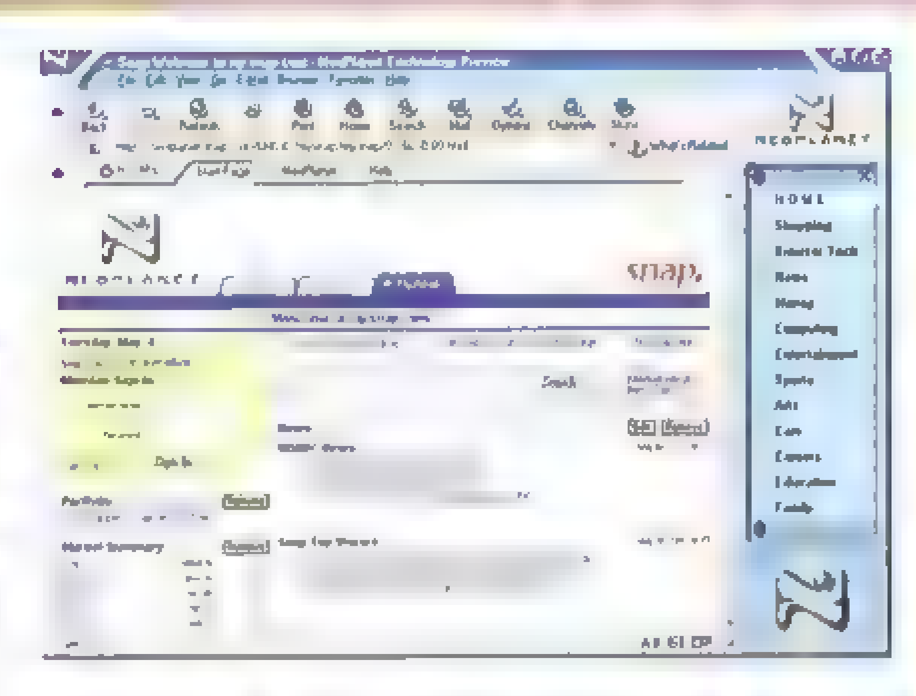
K7將有什麼樣的未來呢？目前看來K7不管在個人電腦或伺服器界的領域，都有相當大的空間讓他大展身手。有些分析師指出，K7將使AMD超越Intel成爲CPU的霸主。未來，K7除了要將製程縮小到0.18u外，也有可能使用銅製程，而台灣控制晶片設計商（VIA、ALI、SIS）也正爲其加緊研發中相關晶片組，說不定那天會有系統匯流排爲400MHz，並可同時使用八顆K7的主機板出現。

## 武士的危機

K7的危機就等於是AMD危機—因爲AMD一向受制於晶圓廠不足，產量使它的產品銷售受到影響，另外，因爲K7是全新的系統，當K7推出後，其他週邊是否能趕上，是不是能激起玩家的升級慾望，這可能要寄望AMD也能如Intel一樣擁有超強的行銷手法，使大眾能完全接受並高高興興的掏腰包。

## 總結

# 另類瀏覽器－NeoPlanet



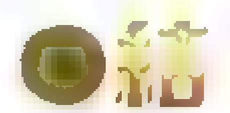
●米　蟲

不知當有人問你，你用什麼瀏覽器啊？這個問題玩家不知會如何回答～～是IE5.0還是Netscape 5.0？如果這樣回答的請用食指指著自己然後跟我一起說一遍！遍！遍！（開個小玩笑別生氣哦）。今天我將顛覆你對瀏覽器的認識，我要爲各位介紹的軟體就是NeoPlanet，其實它並不能算是一個瀏覽器啦，它是利用我們前面所提到的兩大瀏覽器做爲它的瀏覽引擎，其中包括了未上市的Netscape5.0所使用的Mozilla引擎（註1），所以它在瀏覽網頁時所能提供的功能和他們的始祖並無不同！如果你不相信，你可開啓View\Internet Options，你將會發現和IE5.0所用的是一模一樣的哦！所以當你改用NeoPlanet時根本不需要再設定一次。雖然說是一樣，但是NeoPlanet還是有其獨特性使NeoPlanet比IE5.0更快更穩，根據在下親自測試確實如此，雖然不可說相當的顯著但保證能讓你感覺的到它存在的特立獨行之處。

那它有什麼不一樣呢？說到它其他的功能，可就多了！先從外在看起，華麗的外表一定讓許多人心動了吧！除了安裝後的那一套服裝外，你還可以自己去下載哦！而且下載的步驟是十分簡單的－按下右上角的skins它就幫你開啓面板網頁，網頁上有小圖示選擇自己喜歡的後按下Import this skin，程式就會幫你下載並完成一切，這種相當人性化的設計可說是處處可見。它的頻道功能更令人佩服，它將頻道與他的首頁結合，讓它如同搜索引擎一般，分成25大類，每一類下又細分成各項，讓使用者能很容易地找到想要的網站，並提供一個相當方便的管理程式，讓你可以隨時增加、刪除、分類，並且還可以下載更新讓你的資訊永遠不退色。另外，你要隨時注意頻道工具列下的廣告，有時會也有你想不到的有趣東東哦！

## 附加功能－E-mail整合

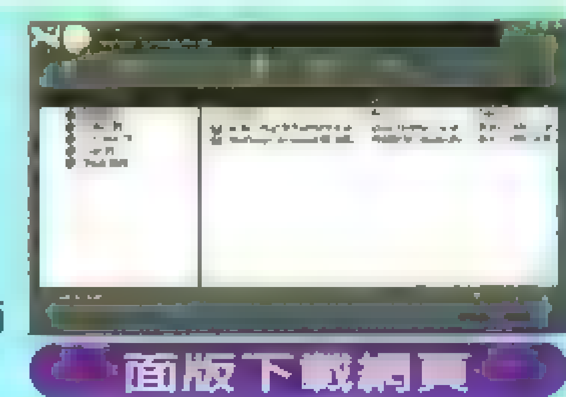
說到網路當然不能忘了e-mail啊！畢竟它拉近了人與人間的距離，當然，要成爲成功的瀏覽器就不能忘了這項功能，所以NeoPlanet擁有一個高度整合的E-mail工具，雖然它整合在瀏覽器上體上，但它的功能可是粉強的哦！除了有一般的收發郵件與通訊錄管理外，它具備了郵件過濾的功能－過濾你所不希望收到的各種廣告信（要自己設定），但是比較可惜的是，它並沒有備瀏覽新聞的功能，這是比較讓人遺憾的地方。



## 結　語

整體來說NeoPlanet可說是一隻披著羊皮的老虎，雖然使用別人的引擎但是卻表現的更出色，它的各種人性化的設計更是讓人印象深刻，但是很可惜的它提供英文資訊，如果有一天也能有中文的網站我相信一定更完美。最後提醒大家一點－安裝完後軟體本身並無法移除，所以安裝前可要想清楚！

【軟體資訊】
- 名稱－NeoPlanet
- 版本－v2.0
- 設計公司－NeoPlanet
- 下載處－www.neoplanet.com
- 軟體大小－4.6M
- 版本更新－（NeoPlanet網站上有一更新檔V2.1大小1.3M）



面版下載網頁

註1：因為Netscape為增加市場競爭力所以將未上市之Netscape5.0瀏覽引擎Moailla的程式碼公佈，讓使用者可自由更改

／生蠔法蘭克

各位讀者大家好！上期因爲生蠔法蘭克一時貪吃，潛水去捉生蠔導致重感冒所以不得以停刊一次，在此向各位讀者說聲抱歉，也提醒大家最近幾年由於氣候反常等等因素，所以流行性疾病會特別嚴重，請大家小心保重身體，沒事別在公共場所混太久免得被人家傳染了病毒！在家裡上網最安全了，絕對不會被別人傳染感冒。可是一定會有讀者吐槽法蘭克說：會中電腦病毒呀！說起來這個問題還眞的是有點頭大哩！以往的電腦病毒傳染方式大多是處於相當被動的狀態，它會潛伏在記憶體中，當您執行程式之時，才趁機把自己複製一分到程式檔中！最近隨著網路技術的演進，病毒也順理成章地「網路化」了！前一陣子在國外流行的梅利沙病毒就是個好例子！

梅利沙病毒會從中毒者的個人信件地址簿中找出您的友人的Email位址，然後將自己附在件後方的附件中寄出去，這個附件的名字就是使用英文的「請開啓」的字樣，只要收信者是使用Windows系列而且收信軟體支援使用word開啓信件，即會造成病毒侵入您的電腦，偷取您的個人通訊錄，只要您下次上網，病毒就會偷偷把自己寄給您的所有親朋好友，可謂是一人吃N人補呀！當然這種病毒最可怕的地方倒還不在於它對個人使用者的傷害，它最可怕的地方在於它強而有力的傳播方式可以在病毒傳播數量到達一定程度時，把整個網路上負責信件以及其它公開服務的主機整到當機，讓大家都沒有辦法收到信件！當然，這件事最好玩的結局竟然是作者被捉到了！因爲作者用的是微軟公司出品的Office系列產品，會偷偷把使用者的身分資料和網路資料放在文件之中，只要網路管理者找到最早帶著病毒亂闖的文件是那一份就可以找到是誰下的毒了！在經過一二個月的追蹤之後，作者被以妨礙通信的罪名起訴，至截稿爲止仍然未確知判決的結果，這件事情向我們證明了一件事：凡是有可能洩露出個人資料的任何軟硬體設計，都是我們絕對、千萬要非常非常加以注意和排斥的！

包括了Intel的CPU序號，微軟漏洞百出的信件夾檔處理法，以及老是會把您硬碟裡的資料丟出門給別人看的爛作業系統！講到這裡，各位知道爲什麼法蘭克在4月26日不敢開機嗎？沒錯…因爲連法蘭克都搞不清楚到底有沒有中CIH病毒！這玩意也是有可能玩網路玩一玩就跑進您系統的爛東西！寫這病毒的大同工學院學生實在是法蘭克碰過最機車白目的毒者，沒事幹嘛format人家的硬碟和BIOS呀？別人和你有仇嗎？BIOS一旦bootblock被format掉之後，整張板子就動不了了！（除非您拿去重燒BIOS），結果上個月有個國外網路媒體專訪某自稱天才的國外小朋友，他自稱是CIH偉大的作者，整篇訪問對於CIH的命名方式（他說因爲是使用CIH系統呼叫來侵入系統的），寫作動機，和他對病毒界的認知是吹得天花亂墜美不勝收…呃…應該說是慘不忍睹才對！搞得全台灣的病毒作者都哭笑不得，我想各位因爲CIH而蒙受損失的人再也不必大費週章到處去找人了，只要上網路看看這篇專訪直接殺上國際法庭找人就可以了！（網頁位址：http://www.xs4all.nl/~cicatrix/，把上頭的VDAT 1.8版拿下來找個叫CIH的病毒組織就對了！）

有人自動認罪多麼方便呀！聽說這二天警方正把該陳姓作者約談到案，筆者認爲應該把這篇專訪丟給警方，看看他們要怎麼應付雙胞案才對！目前CIH病毒有些被改過的版本在市面上流傳，凡是在4月26日發作的都叫作車諾比病毒，這是可憐的新聞媒體想出來的電腦病毒命名怪招，只要發作日在歷史上有什麼重要事件，就以此事件命名，因此想寫病毒的人最好來和生蠔法蘭克一起上歷史課，省得到時候被取了一個像"中美斷交日"、"勁爆柯林頓"、"國際炸雞日"（每月21日和21世紀炸雞一起發狂的病毒）等等又俗又難聽的名字！

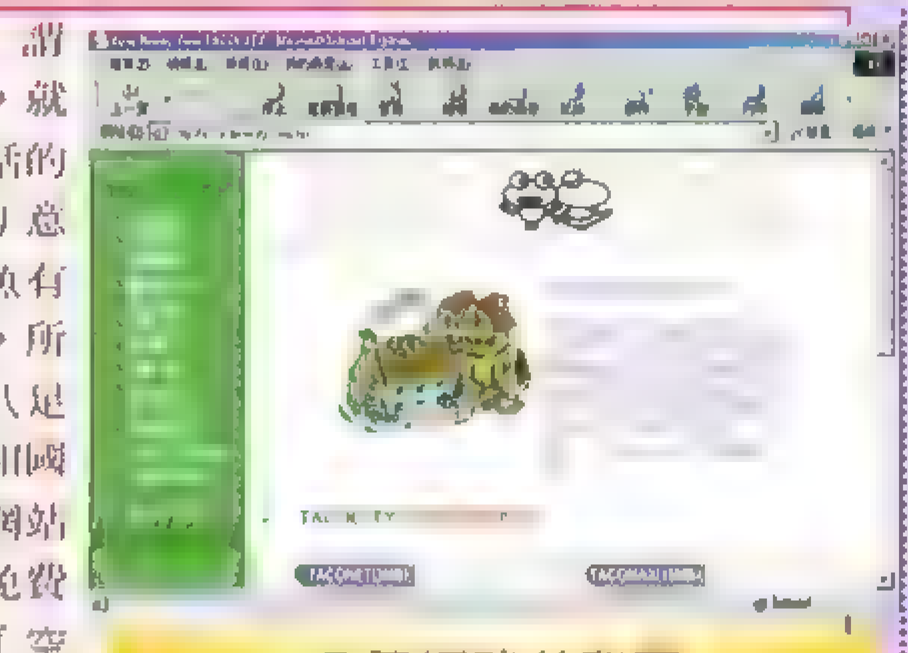
總而言之，如果可能的話，最好在您的電腦上裝一些可以爲您掃瞄信件以及檔案是否有病毒的軟體（無論是免費的或者是要錢的），這些軟體大部分都會有專人在病毒確定被找到後立刻做出解毒程式，（像某大公司這次就只花了號稱20分鐘做出了梅利莎的解藥在網路上任君下載）至少可以讓您在病毒發作前提早發現！當然，那是因爲目前世界上尚未有所謂的隱型病毒的流行（相信我，已經有一部分人會寫了，而且比以前在DOS下寫起來還方便好用）以後要是有隱型病毒流行的話，微軟公司眞等著要挨告了！這類病毒全部是利用微軟公司在設計作業系統時留下的後門和臭蟲取得系統管理權

的！比爾蓋茲顯然最好帶著他的團隊回學校重唸一次作業系統設計，對世界安全比較有保障一點！

話說現在最流行的職業是什麼呢？市長？好像有點落伍了，總統？這種差事大概也不是正常人做得起的！所以呢，按照生蠔法蘭克對於時勢的觀察，現在最流行的職業大概就是站長了！有事沒事開網站，自個兒看得高興別人也用得高興！當然啦，享有個站長的名聲也是相當虛榮的一件事，可以說是又酷又好玩！可是一個專業的站台要考慮的不但有頻寬的問題，還要考慮到機器的負荷，作業系統特性等等的問題，可不是這麼簡單的事！然而我們還是可以到一些ISP去申請一些個人網頁空間，把機器管理的問題丟給工程師傷腦筋，把網頁的問題留給自己，這樣才符合專業分工的原則嘛！

這類租來的網頁空間大多都有不小的容量以及可放置CGI程式，ASP網頁的功能；如果您實在只是想要放個網頁，也沒什麼好計較的，那麼今天的主題之一就很適合您了！那就是個人免費網頁空間！

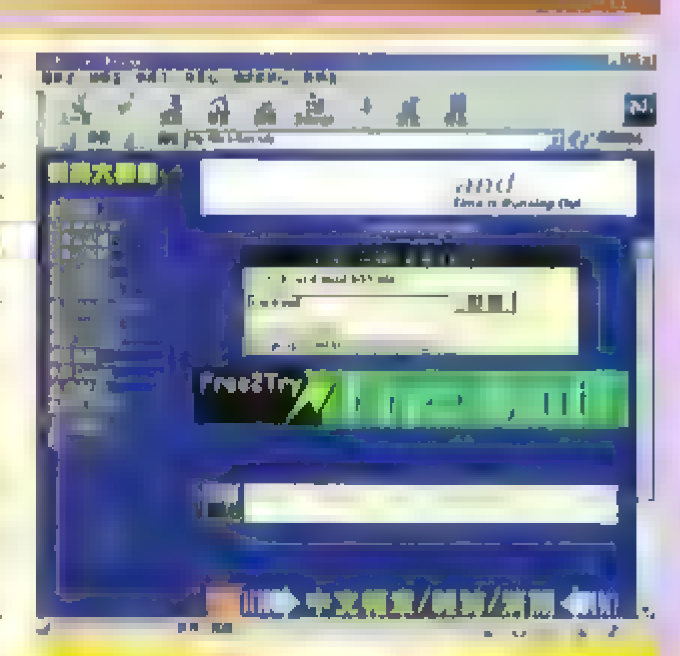
目前許多的個人免費網頁空間都是要靠廣告來收入的，所以可能CGI的功能會少一些之外，每次有人瀏覽您的網頁還得忍受一堆廣告窗跳出來的可怕畫面，當然，在更好的方案尚未出爐之前只好先忍受一陣子了！



八足網路共和國
(http://www.taconet.com.tw/)

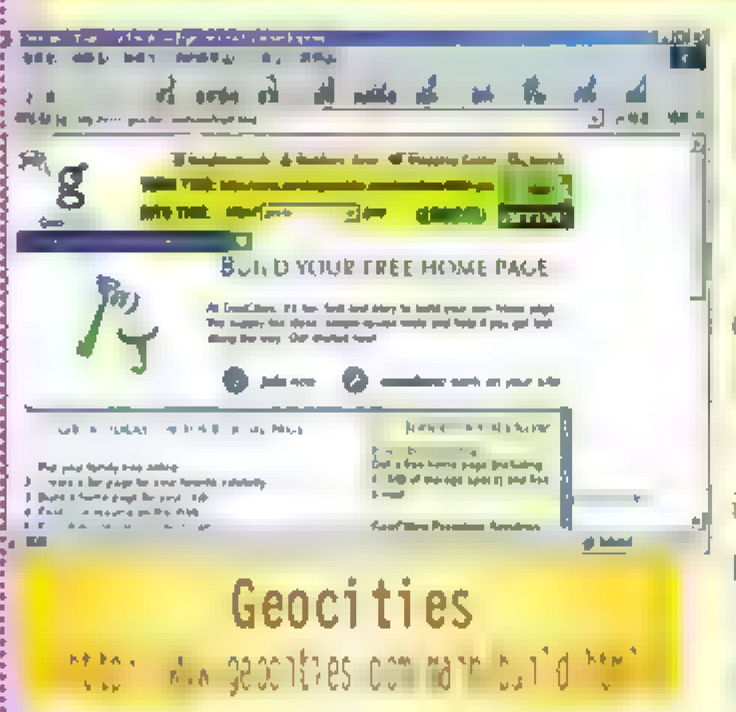
所謂的taco，就是日本話的章魚的意思，章魚有八隻腳，所以就叫八足網路共和國了！本網站提供有免費的網頁空間，可以使用FTP或Web Base的上傳檔案方式。並且提供站內專用的搜尋引擎，可以找到您在站內的朋友或網頁。TACONet的網頁空間有二種等級，一種就是免費的3MB網頁空間，另一種則是15MB網頁空間，要收費的！但是可以執行CGI、留言板、討論區等較好玩的動作，只要在申請時繳納一千元即可。二種網頁空間都是使用http://www.taconet.com.tw/<你的帳號>來當成網址的，算是最初階的方式。申請方式相當簡單，只要在網路上好填好您的相關資料就可以馬上獲得您需要的網頁空間了！在填寫前請先注意看好所有的使用者條款哦！不然您的帳號可能會被停止哦！在填好所有表格之後按下送出，接下來過二五分鐘後就可以去您的EMail信箱看看是否有收到註冊確認信，如果有的話，馬上回覆此信件（信件題千萬不要改哦！），如此過一二天之後如果都沒收到退件的話，就代表您已經通過申請，可以上傳網頁內容了！

據一些使用者指出，taconet的ftp有些小問題，會和某些軟體配合不來，不過生蠔法蘭克尚未遇見此問題，而且有很多不同的軟體可以上傳，所以不必太擔心這個問題。



免費大都會
(http://fly.to/free city)

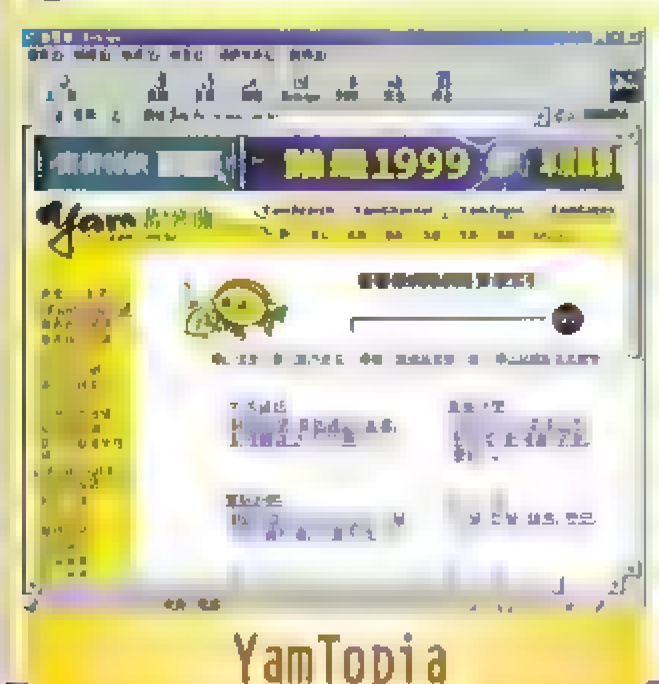
看這個站的名字大家就可以猜到了，這個站上面大概什麼東西都是免費的，不信的話，大家連進去就可以發現，免費二個字在這裡像萬用形容詞一樣地套在每一項服務之前！從免費Email，免費網頁空間，到免費廣告交換都有！不過法蘭克好像沒這麼多時間幫各位一項一項地測驗一下看是否是免費，又是如何的免費法，所以只好交給大家自己來多玩玩囉！這個站上介紹了相當多的免費資源提供者，如果想多找一些免費資源享用的朋友們不妨來這個站台看一下！




Geocities
(http://www.geocities.com/main/build.html)

按照生蠔法蘭克的網址就可以直接進入申請個人空間的網頁了，因為直接在Geocities的全英文網頁上找到申請網頁的連結，對不熟英文的人來說是很痛苦的事，所以法蘭克只好先代勞了。Geocities最早開始有免費的個人網頁空間，所以使用者非常多，而且提供的功能也不錯。按下Join Now的按鈕，即可進入申請的網頁，Geocities的個人網頁空間有分二個等級，另外還有一種最高等級的產品是專門給小型商家或個人工作室使用的，免費等級的個人網頁空間是11MB（比國內的大多了），而且25MB的專業級個人網頁空間多達25MB但是只要每個月美金五元左右（相當於新台幣160元左右），算是相當的便宜的！同樣的，在填好申請表格之後，記

得看好使用者條款以及確定您的EMail位址是否填妥，這樣才可以正確收到您的註冊資料哦！由於Geocit-ies是由系統先爲您指派好一個密碼再寄給您的，所以務必填好伙您的EMail位址！在Member Name的地方塡入您的帳號，接著在下方的Question中找一個私人問題填入解答，因爲如果您一忘記密碼，尙可以使用這個問題來設法取得更改密碼的機會哦！Geocities由於使用者太多，所以很多好名字都被取光了，在取名字的時候可得多多花花腦筋呢！


YamTopia
(http://yam.com.tw/)

想必大家應該還對這裡相當有印象，因爲在從前法蘭克介紹免費Email的時候就介紹過了蕃薯藤了！現在您只要是Yam-Topia的會員，就可以有3MB的免費網頁空間哦！

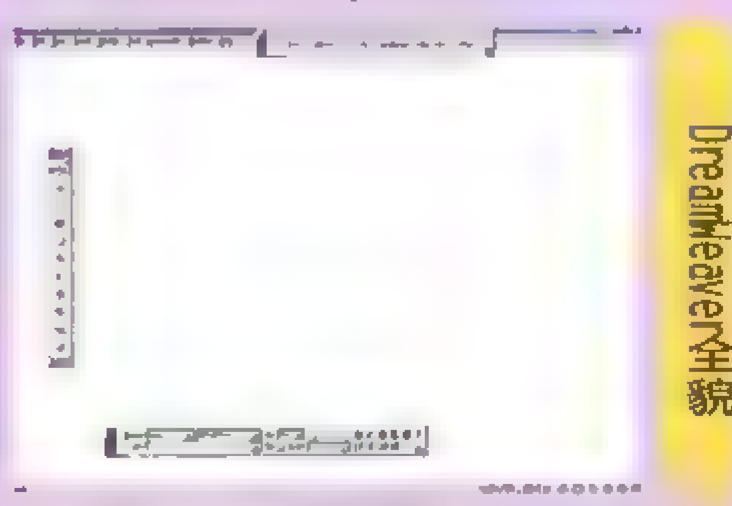
這個網站比起前面介紹的要好玩很多，因爲您在這裡申請完了之後，得到的網址可是貨眞價實的Hostname哦！比如說您用了ABCD這個名字申請了免費網頁空間，您所得到的網址就是http://ABCD.webjump.com/！比起前面幾家一大串的網址要簡單多了吧！而且使用空間多達25MB，也算是相當大的了！但是由於DNS的變更度有點慢，所以您在申請完之後可能要等個一段時間才能開始使用您的網頁，相信法蘭克的話，這段等待的時間是絕對値得的！

WebJump
(http://www.webjump.com/)

免費網頁空間的選擇其實也沒什麼要訣，大部分的情況下反正一定都會有個廣告跳出來，不論是使用跳窗式廣告或者放個商標在您的網頁最前端，這個成本是幾乎都要付的，而剩下的大概就只有空間大小和速度的問題了！如果您把網頁放置於國外的提供者，那麼國外的使用者連過去就會比較快，而您在國內的使用反而就會比較慢了！這就是申請國內外的最大差別，但是就筆者的經驗看來，國外的網站給的空間眞的都比較大！如果您是空間的愛好者，去國外找會有比較好的收獲！而如果提供者的資本比較小，那麼就會讓比較多的使用者共用一台機器，或者是對外頻寬不夠的問題，這樣您用起來就會很慢了！如果遇到這種情況很久都無法解決的話，您可以考慮換一家了！

有了您的個人空間之後，就可以試著編輯您自己的個人網頁了！然而大家都知道工欲善其事必先利其器！要編輯網頁之前，一定要先找個好工具才行！這個年頭可不像以往，以往五六年前剛開始的時候，HTML的效果很少，文法簡易，編網頁幾乎就是拿著文字編輯器（Unix上的文字編輯器可是比PEII還難用哩！），東寫一篇西寫一篇就可以做好了！現在的HTML可不一樣了！不但可以調整字型，還可以換底色，而且一個網站連結來連結去的文件一大堆，所以要是沒有一個好的編輯器那您可就事情大條了！法蘭克在此向各位推薦幾套好用的軟體！

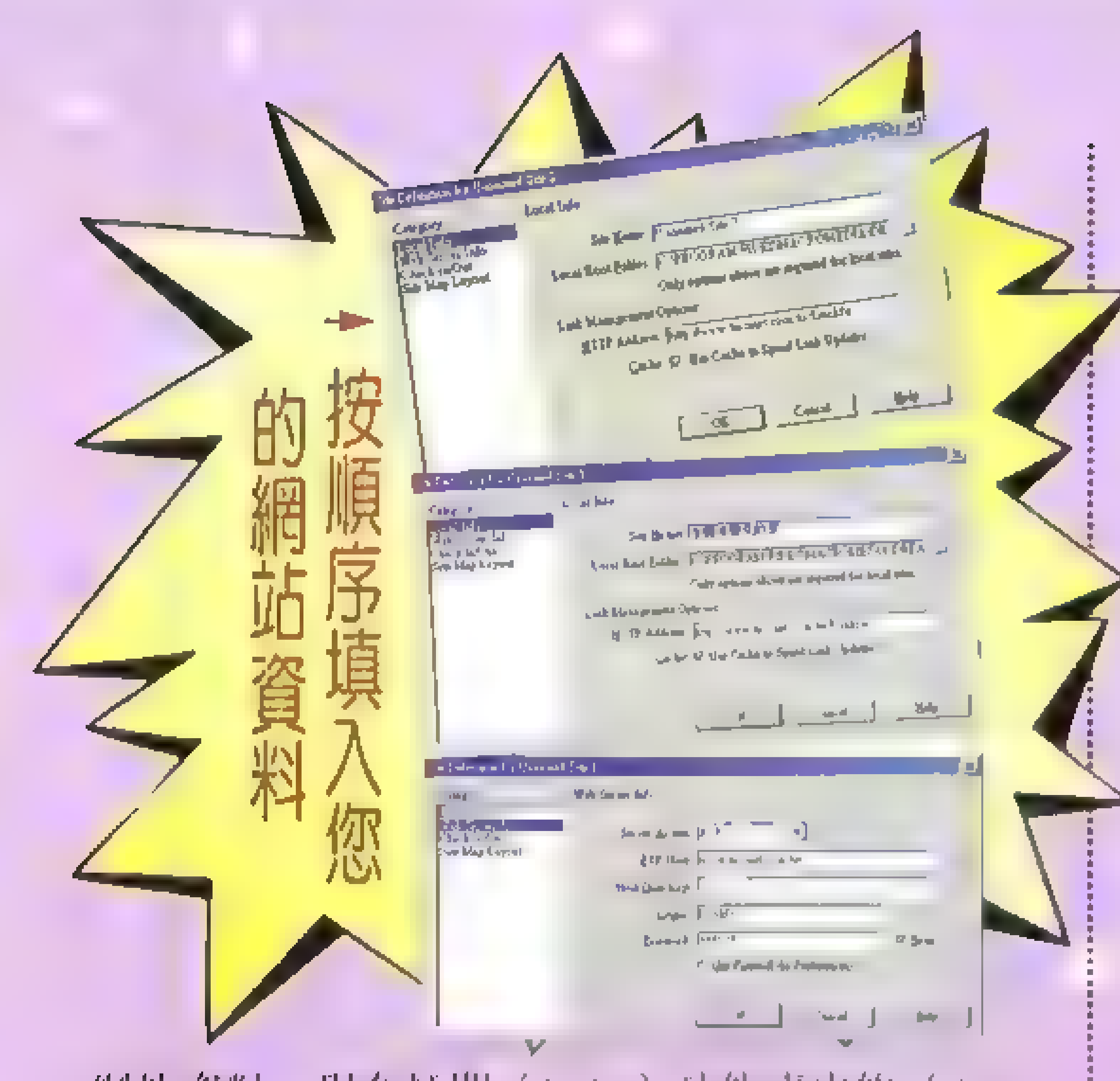
第一套當然是Microsoft Front Page囉！Front Page搭配上支援frontpage extension的伺服器，可以做出很多好用的功能，上傳檔案也不必再靠FTP了！是非常好用的軟體，而且操作模式以及使用法都和Word很像，功能也一應俱全，算是相當好用的軟體！而另一套軟體則是Dream Weaver（可在http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/trial/拿到），這套軟體有免費版，也有商用版，端看各位的需要而定。這Dream Weavr使用起來可是一點都不比Front Page遜色！不但使用簡易，提供的特效還比Front Page多了好多！所以最近對微軟產品不太滿意的網友們幾乎都是使用Dream Weaver的。


DreamWeaver全貌

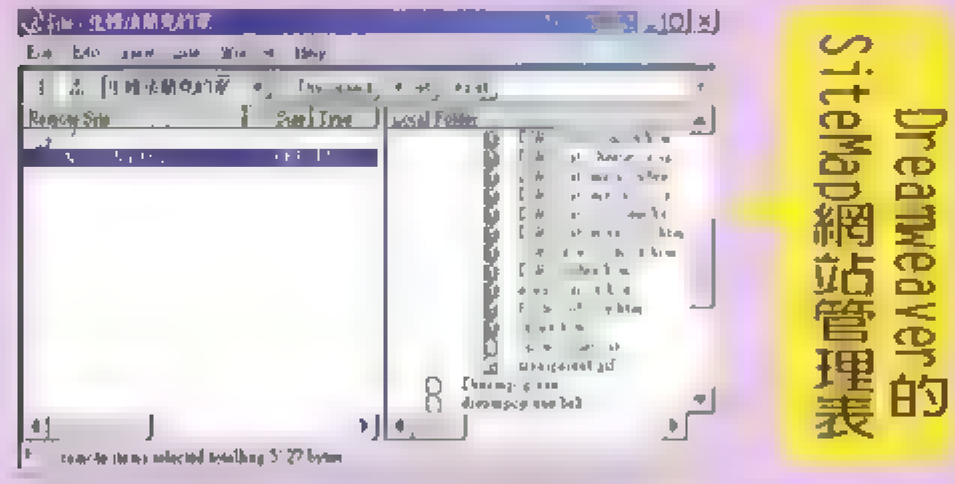
接下來，法蘭克就先爲各位介紹如何使用Dream We-aver！在您安裝完之後如果您用的是免費的版本，那麼就可以直接開始使用，如果您用的是商業版，那麼就要輸入註冊碼才可以了！在您執行該程式之後，可以看到如下圖所示的視窗，DreamWeaver有三組浮動式工具列，一組可以指定網站風格相關的事，一組則負責頁面配置以及是否安插特效的事，另一組則負責改變文字及元件的屬性。大致上就如同Corel Draw差不多的配置法。

## 如何製作您的第一分首頁？

無論您使用的是Front Page或Dream Weaver都要知道您要開啓的網頁到底在那裡！換句話說也就是要知道您的網站完整的資訊，否則的話每個連結的管理和檔案位置都無法調整！以dreamweaver而言，筆者今天先拿TacoNet來做個示範！筆者在TacoNet的網址是http://www.taconet.com.tw/frankfu/，所以我們就要先讓編輯軟體知道我們的

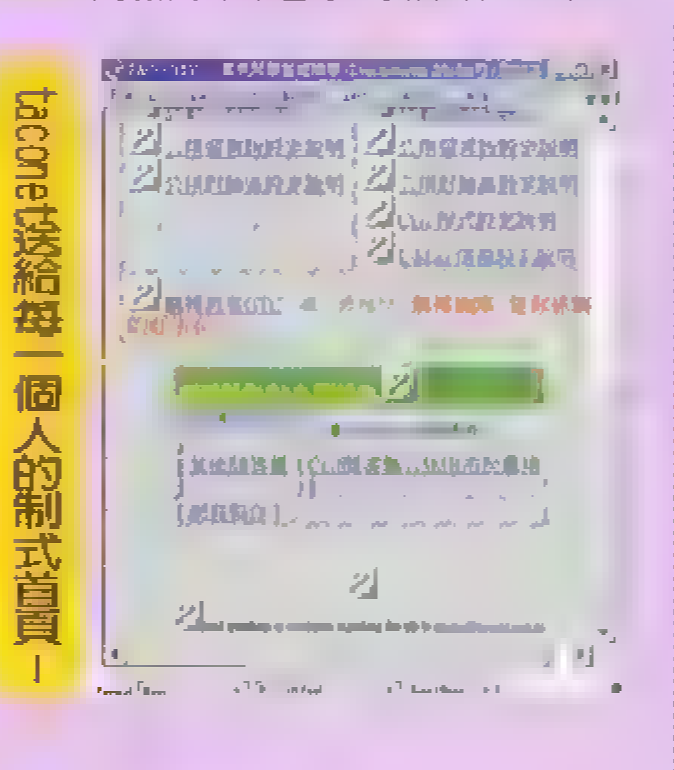



網站資料，現在打開〈file〉功能表中的〈Open Site〉選項，選取Define Site，會看到如圖的對話框。在local Info中填入您的網站位址以及相關資訊（在本例中即爲法蘭克的網址），在Web Server Info中填入您的上傳伺服器（選擇使用FTP），並且填入我們在先前申請到的帳號以及密碼即可。在填



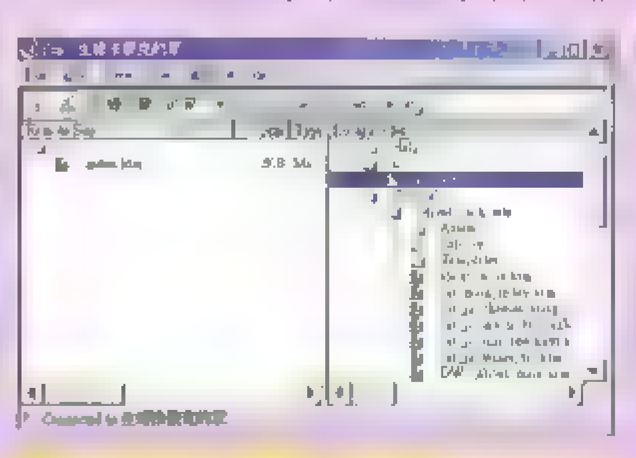
DreamWeaver的SiteMap網站管理表

入完成後，Site-Map中就會顯示出您的網站！然而這個時候Dream Weaver仍然不知道您的網站上到底有什麼檔案！所以要按下網站名稱右方的〈GET〉按鈕把檔案拿回來才行！Taconet會在每位申請的會員網頁上放上個index.htm檔給您參考，裡頭有一些常見問題解答以及使用說明，可以供您參考！

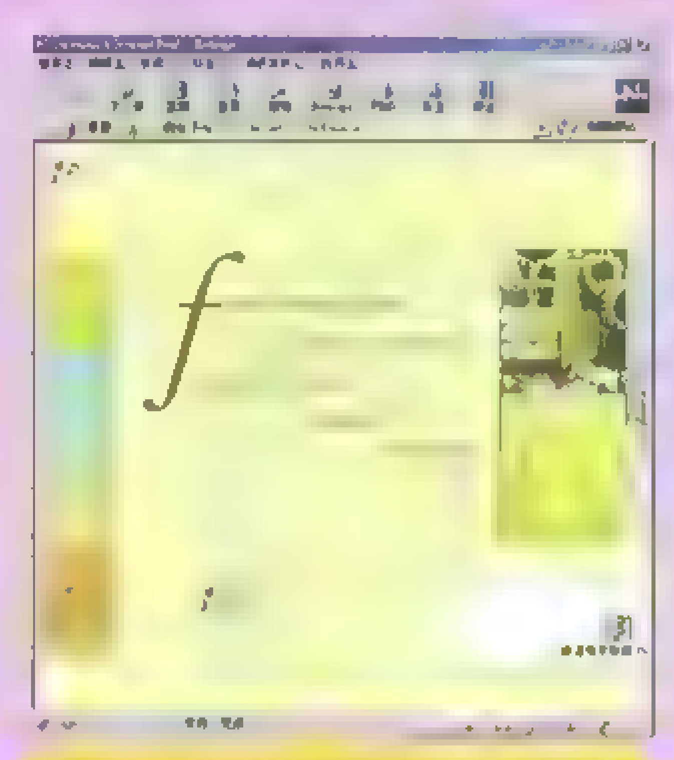


taconet送給每一個人的制式首頁！

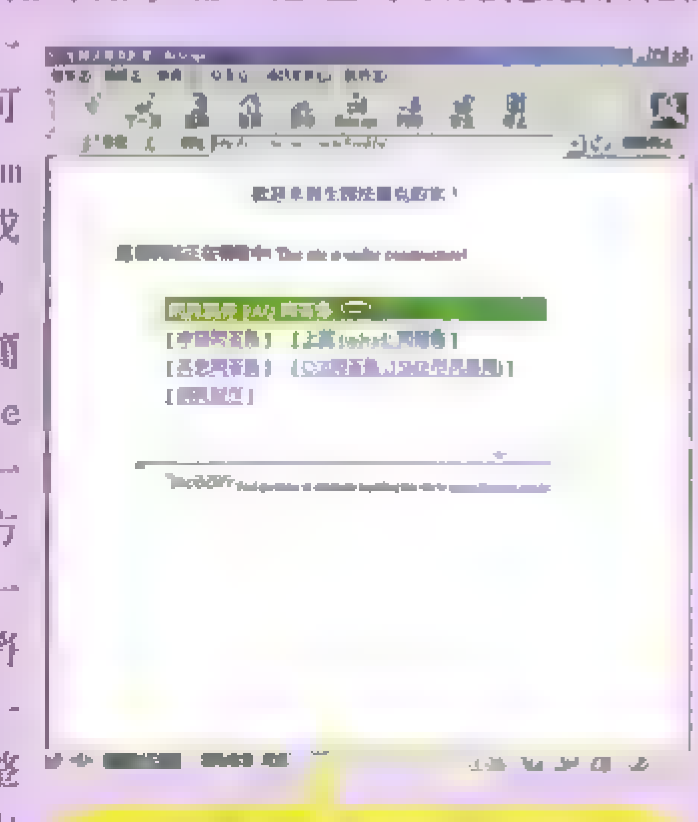
而所謂的首頁，也就是他人連進去您的網站所看到的第一頁！通常首頁的檔名是有規定的，都是index.html或Default.html，有些伺服器會使用index.htm或Default.htm，有些伺服器則四種都可接受！端看您的提供者而定！像這次Taconet的首頁名稱就內定爲index.htm，在按下〈GET〉按鈕之後在Remote Site（下方左邊的視窗中）就會列出所有您網站上目前存放的檔案，而右方的檔案則是您硬碟上的檔案！目前左方只有一個檔案就是預設給您的index.htm。法蘭克現在示範一下如何改變這個index.htm，只要在這個檔案上連點二下游標即可開啓Taconet送我們的index.htm編輯（如圖所示），法蘭克在右方視窗（這裡放的是您電腦上的檔案還記得吧？）中選取了一個同樣名爲index.htm的檔案用滑鼠拉到左方視窗，這時在經過一連串的過程後，再使用Nets-cape或IE看法蘭克的網頁，真的變成了剛才拖過去的網頁！不過好像少了一點圖？沒關係的，那是因爲法蘭克是隨意找個檔案拖過去的，很多連結關係都沒有注意到的問題！法蘭克接著把剛才放上去的檔案刪掉（各位讀者沒必要和法蘭克一樣亂拖亂放，除非您家裡是用Cable Modem，不然會等死人的！），我們來試試看要如何建立一下新的index.htm！基本上在左方Remote Site的列表中您就可以使用滑鼠右鍵來建立新的目錄或者是檔案了！但是在做完任何編修動作之後，都一定要記得按下〈PUT〉按鈕來把更新後的網站上傳哦！法蘭克隨手改了一下首頁，在存檔之後，按下〈PUT〉鈕，再使用Netsacpe看一下網頁，就成了現在的樣子囉！您也可以先把這個範例當成試作品一樣，當然也可以把Dream Weaver當成Word來玩，編修一些很簡單的Home Page上傳，熟悉一下使用的方式！在下一期，法蘭克將爲各位解說一下要如何把整個網站都建出來哦！



法蘭克的網站上只有一張index.htm



網頁變成了法蘭克拖進去的網頁！



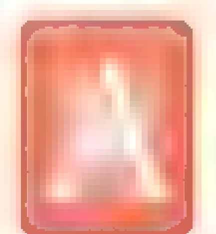
重新編修後的首頁

網路夜未眠

- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw

## 抄襲？冤枉啊，大人！

親愛的軟世編輯群：你們好！我是你們的忠實讀者。但是自從買了120期的軟世後，發現了一件可怕的事：關於本期的『祕技偵察隊』有兩處是抄「新遊戲時代雜誌」69期的"特別收錄"，所以特地寫信來報告。不知道你們的祕技都是由遊戲公司、公司，確定投稿者的資料來源？還是有人投就一定錄用呢？我們長期都會定期買軟世，是偶爾才在3月買了新遊戲時代雜誌，沒想到這一期的軟世一買回來，妹妹就說有抄別家雜誌的地方，而且有兩處。所以在此向各位編輯提醒，希望不要有下一次的發生，以免破壞軟世的信用。謝謝！



在此先感謝欣欣讀者的來函。關於各雜誌的祕技雷同或相似，這是個很有趣的問題。小編先聲明一下，本刊絕對沒有抄襲其他雜誌。請看一下以下的例子：在新遊戲時代70期（1.10出）與軟世120期（3.?）中，有"雷峰塔—補血秘技"、"雷峰塔～輕鬆打怪物"及"閃電奇兵"秘技雷同的情況。如果照欣欣讀者的說法，這樣不是變成友刊"抄襲"本刊了？

至於為何祕技會雷同呢？因為祕技大部分都是由遊戲公司提供或流在網路上的，所以才會有各家雜誌社的祕技都大同小異的情形發生。由於這種『流通性』的祕技出現後，各雜誌在幾乎同時都會收讀者的投稿，所以根本沒有必要去抄襲其他友刊的祕技。不過由於各雜誌的出刊日期不同，所以讀者在看雜誌時，會有後面刊出的雜誌是抄襲先刊出的雜誌的感覺。像是新遊戲時代雜誌69期是10號出刊的，而那時本刊的祕技也已經完稿了，怎麼可能『抄』呢？

## 明星之夢攻略的問題

不破不睡的人

由於這位讀者的措詞太過激烈了一點，所以小編只好略為刪減，尚請見諒。以下是問題簡述：小弟覺得『明星之夢』的攻略有以下兩大重大缺失，需要立刻改進：1)時間不對：綾乃的13、14號照片，攻略上說分別在一月初和二月下旬，但是小弟都無法約她去攝影棚拍照。又小泉七月初的3號照片（應該在六月下旬）、12月7日留宿綾乃的事件（應該在11月30日）(2)事件的敘述不全：三位女主角各有十餘次的特殊事件，但是攻略中卻沒有一個發生的地點和時間總表，讓玩家不知該『何去何從』。而且綾乃的新年參拜、搶親事件、打雪仗等事件，攻略寫的都跟我遇到的不一樣。

謝謝這位讀者的來函指教。小編特地請作者為您解答：(1)本遊戲除了某些很特殊的事件時間是固定的，其餘的事件的時間是隨機的，所以玩家遇到的事件時間和攻略上有一兩週的差異，是有可能發生的。(2)本文對於事件的介紹，是透過照片與各種圖表加以說明的，所以才會沒有再做一個總表。不過讀者有這種建議的話，小編以後會和作者討論看看怎樣做比較好。

## 軟硬共合，軟硬通吃

新竹黃讀者

(1)最近怎麼都一直沒看到日本遊戲的排行榜？(2)軟硬共和國最近的主題都很有魅力，很好。(3)以往大規模問卷調查已經好久不見，可否繼續施行？(4)有些廣告簡直一模一樣，可否刪掉一些重複的廣告？(5)密技天堂更新的速度可否快一些？(6)能否繼續深入報導模擬器？

(1)由於目前的日本遊戲很少正式引進國內，所以我們在之前就取消了；但如果讀者真的覺得有必要的話，我們也會視情況斟酌。(2)原因是該專欄由總編親自出馬負責，在他的刻意經營之下，自然有看頭囉！(3)由於同性質的調查活動，在年前已有資策會邀集國內業界雜誌來共襄盛舉，因此去年暫停舉辦；不過今年我們會再恢復舉辦，請期待最近幾期的相關訊息。(4)基本上廣告的表現方式為各廠商的創意，只要不觸及一些本刊的基本原則，同時廠商也覺得效果不錯的話，老實說本刊也不便干涉；但如果讀者有負面的反應出現的話，我們當然會請廠商注意此種狀況。(5)你所指的是網頁上的秘技專欄吧？我們將會責成網頁編輯改進。(6)如果有更進一步的資料，我們將會為你繼續報導。

## 高貴不貴，經濟實惠

[illegible]

我覺得貴刊的價格雖然比其他雜誌貴了些，但是內容充實，所以還是很值得的，不過"節省成本"也省得太過頭了吧？意見調查的讀者回函空間這麼小，寫不下什麼東西，所以我往往乾脆不寫了。

感謝您的來信，有關回函空間的問題，我們會參考您的寶貴意見來改善現況；至於價格方面，老實說本刊的頁數要比市面上的同類型雜誌厚上一截，如果以頁數／價格來看的話，妳會發現本刊絕對是最經濟實惠的。

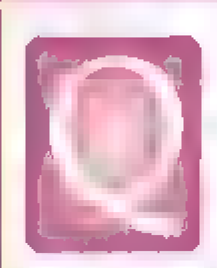
## 國外地區，請看這裡！

[illegible]楊讀者

各位編輯你們好：我很喜歡你們出的<軟體世界雜誌>，請問要如何訂購？（請詳細說明）因為我只能去書店買到你們雜誌，但是不能連續的買到。還有有些遊戲也不知道要如何才能購買。可以告訴我地址、人民幣×××元、收款人、收款地址嗎？

由於目前匯率上的一些問題，台灣地區以外的訂戶只接受以信用卡方式訂閱。你可以直接上我們的網站http://www.swm.com.tw線上訂閱，或利用雜誌內的信用卡訂閱單，寄至我們雜誌之訂戶組收即可。

## 馬上回覆，立即抽獎！



想要請教一下。(1)貴刊"非常問答"的截止日期為幾號？(2)我住台北市，這期的雜誌到了四月三十日才收到，可否將抽獎的截止日期延後？

(1)原則上以5日為主，如果有變動的話，我們會在該專欄上的截止收件日期註明。(2)由於作業時間緊迫，參與抽獎的回函最好在5日之前寄回以利作業。

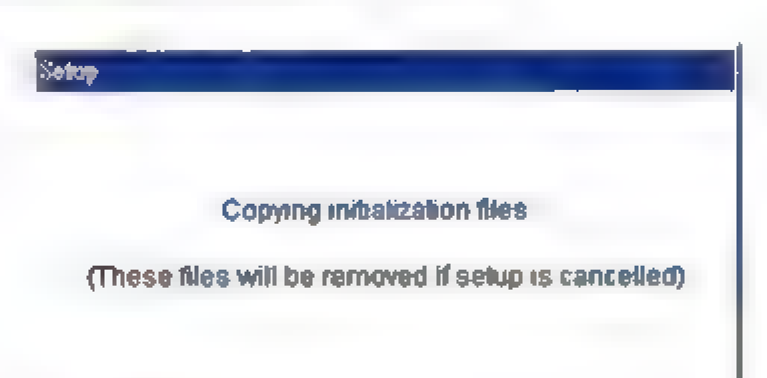
# MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

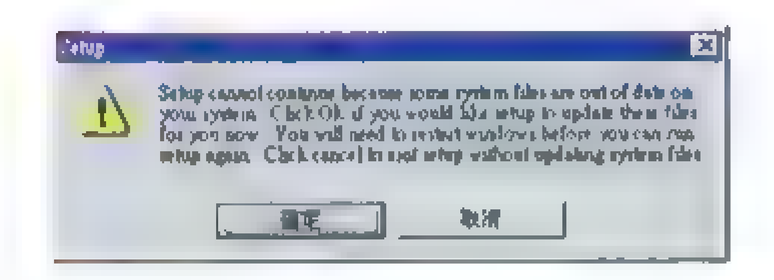
## MegaDisc 安裝說明

### 步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



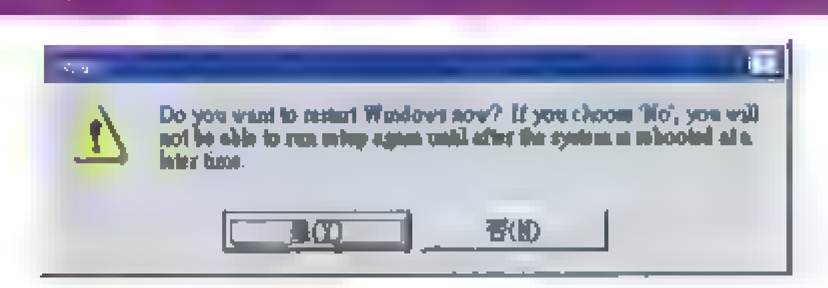

### 步驟（2）




A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟(3)。

B.訊息內容：按下"確定"─因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"─不更新且離開。

**請按下「確定」進行更新，接著會出現下個訊息**



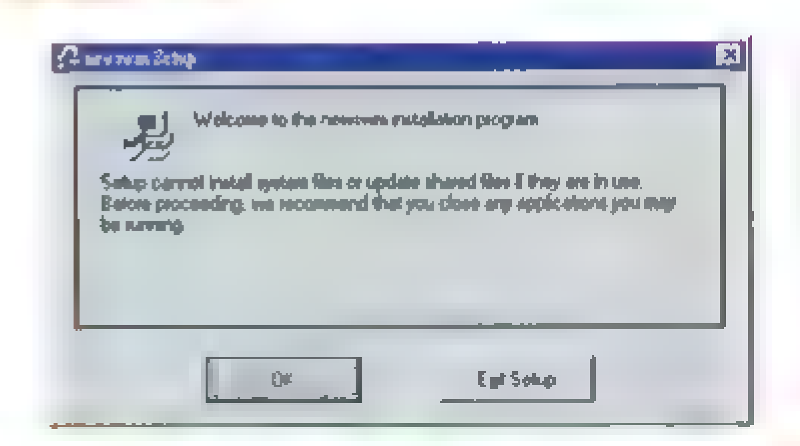

訊息內容：

"是(Y)"─重新開機

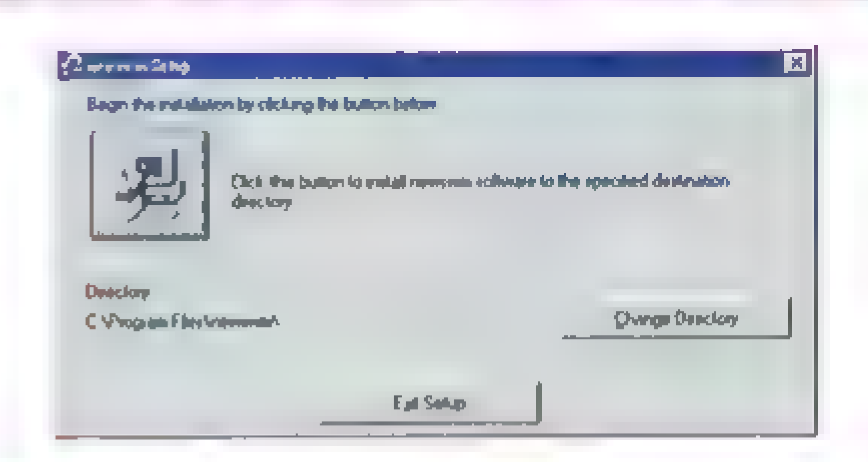
"否(N)"若無重新開機，將無法繼續安裝。

**請按下「是」──重新開機，開機後再次執行「setup.exe」重新安裝**

### 步驟（3）




**按下「OK」進行安裝，接著出現下個訊息**




**「安裝圖示」──按下此圖示鈕進行安裝**

"Change Directory"─更改您所想要安裝的路徑。

### 步驟（4）

安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

**注意事項：**

"開始"→"設定"→"控制台"→"顯示器"→"設定"建議將"桌面區域"設成"640×480"

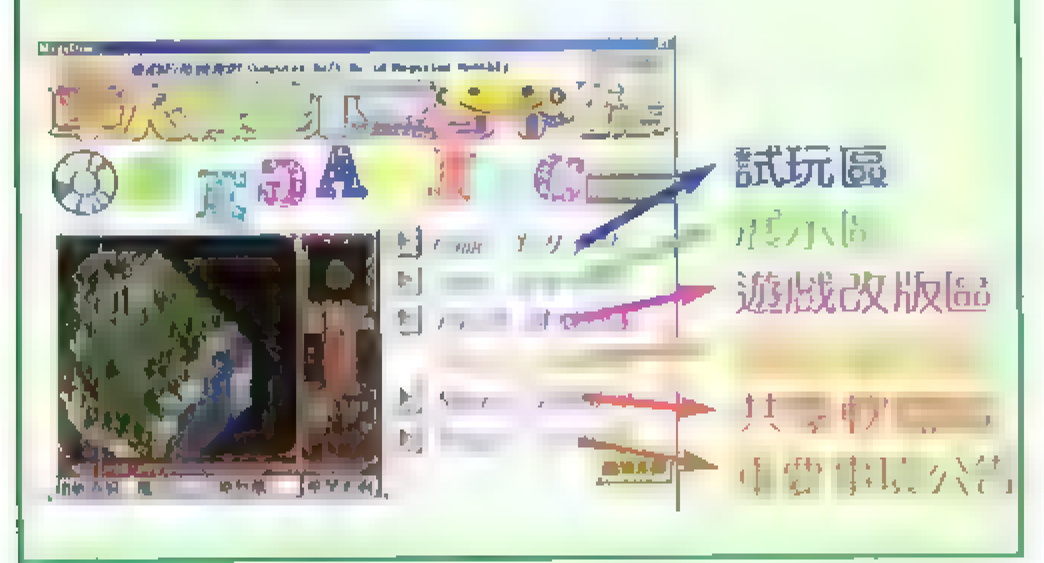
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啓動指令。

# MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啓此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

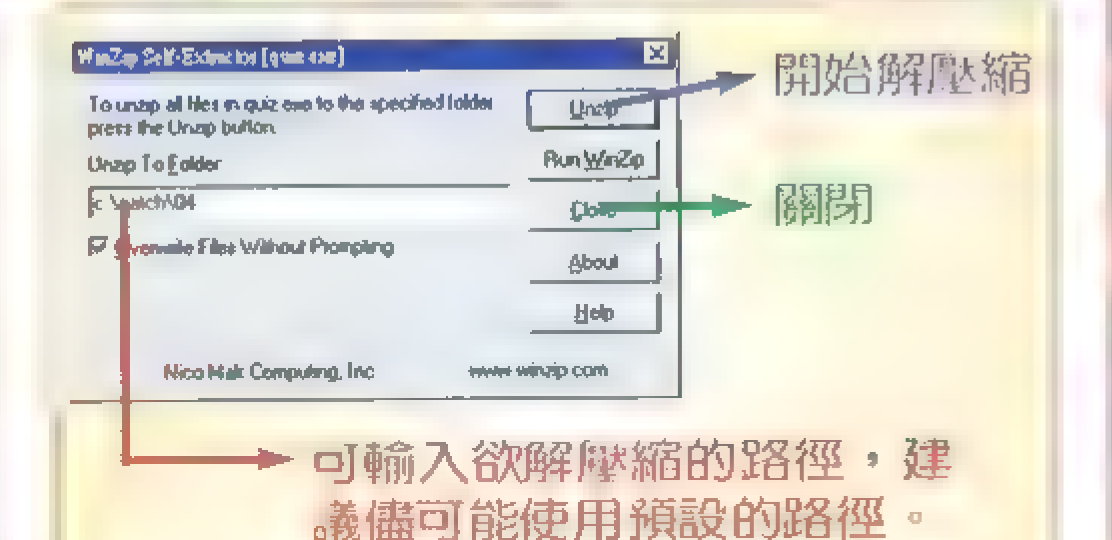
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。




●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

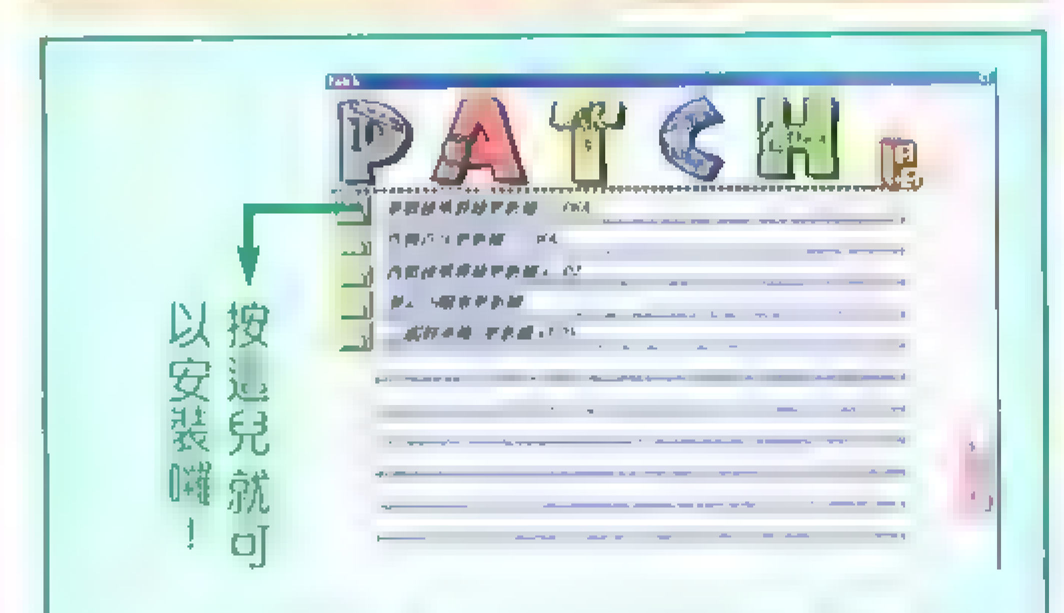
●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。




●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。




●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

**●附註說明：**

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

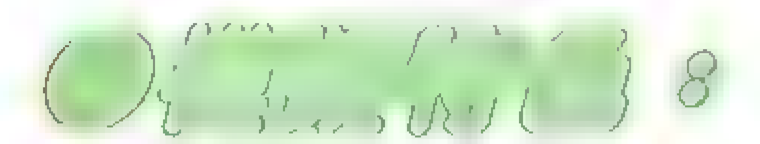
(5)本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，爾請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求為：586 100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

TEAM APACHE

# 阿帕契悍衛隊

《阿帕契悍衛隊》是波音公司AH-64A阿帕契（Apache）攻擊直昇機模擬飛行遊戲，內含三個會戰及訓練地區：拉脫維亞、哥倫比亞、猶他州。你將扮演指揮官負責計劃與執行任務，在敵人的炮火重重攻擊下，下達命令給你的隊友。



訓練 → 六個互動式訓練任務，讓你熟悉操作方式。

→ 可供六人同時一起合作及對抗。

即時行動 → 空對空作戰、摧毀敵區、飛行救援。

機員徵召 → 考驗機員的飛行技巧、戰區及領導能力。

→ 瀏覽基地指揮中心，針對下一次任務做武裝搭配。

→ 多重突發狀況讓你感受飛行的震撼力。

→ 下雪、下雨、濃霧、雷雨及紅外線夜視。

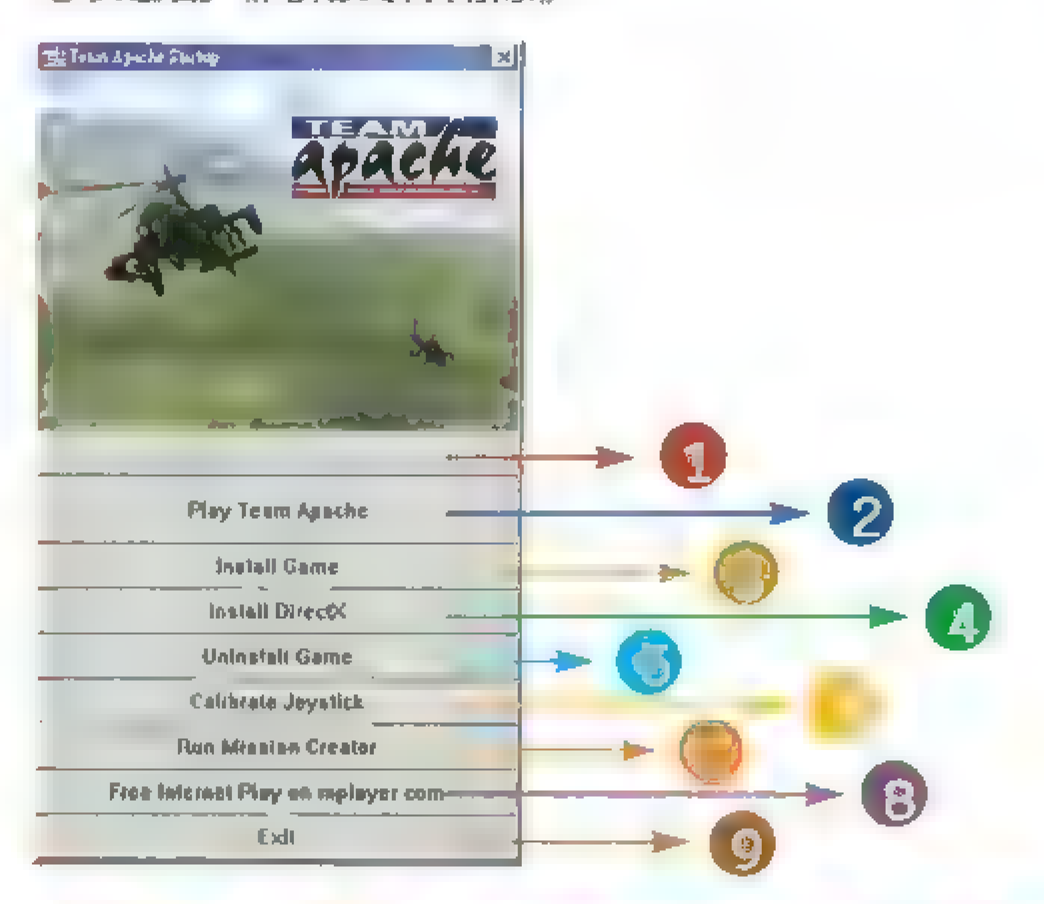
1 首先關閉所有正在執行的應用程式。

2 將《阿帕契悍衛隊》光碟片放入光碟機中，設定畫面會自動出現螢幕上。

3)在Install Game按鈕上按下滑鼠即可立即安裝，請依照指示進行操作。

4 故障排除說明請參閱光碟內的Help.hlp檔。

5)當你成功安裝遊戲檔案後，請將光碟放入光碟機中或按下程式集中的Team Apache圖示，就可以啟動《阿帕契悍衛隊》。




1.Change Video Driver 改變視訊程式

2.Play Team Apache 執行新的遊戲

8.Free Internet Play on mplayer.com 連線對戰

9.Exit 離開

## ●遊戲畫面章節說明：

### ◆Training（訓練）：

1)Training Lessons：有起飛、降落、導航、無導引武器、導引武器、結業任務六項訓練

課程。

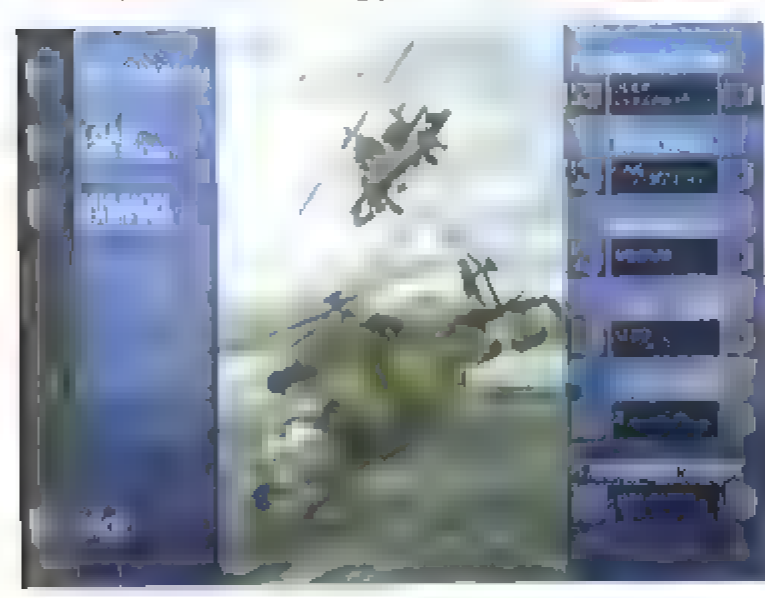
2)SOP：觀看標準作戰程序畫面

## ◆Instant Action（立即行動）：

哥倫比亞與拉脫維亞兩地區

## ◆Combat Missions（戰鬥任務）：

(1)Missin Type：有深入攻擊、空對空、空襲護航、搜索救援、壓制敵人防空、路線偵察、救援護航、搜索摧毀等任務



(2)Weather：有八種天氣狀況可供選擇

(3)Difficulty：三種遊戲難度（Easy簡單、Medium中等、Hard困難）

4 Start Time：選擇任務開始的時間

5)Team Size：隊伍規模有（2架、4架、6架直昇機）三種

(6)Combat Area：哥倫比亞或拉脫維亞兩地區

(7)Load Mission：載入以前的遊戲存檔

8)Mission Briefing：觀看任務簡報

9)Fly Mission：執行任務

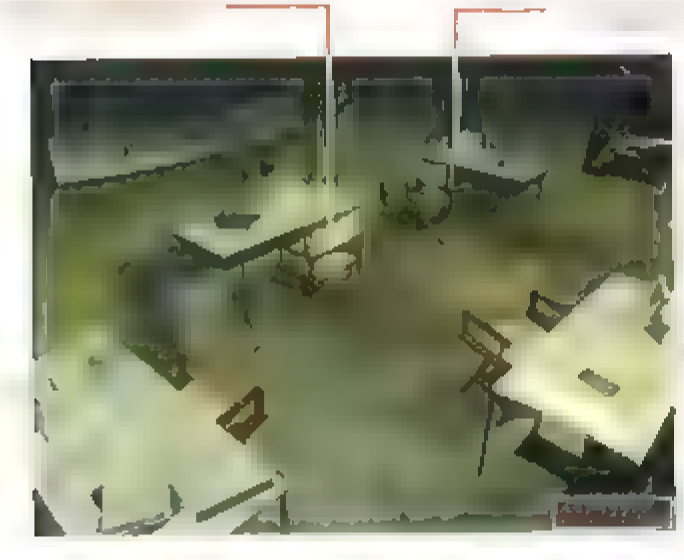
## ◆Compaign（會戰）：

(1)先選擇一個部隊來進行指揮（Unit、Battalion、Company Team），且在空格欄中輸入你指揮官的名字。

2 徵召16名機員：8名飛行員、8名副駕駛/炮手（Co Pilot Gunners）

3 進入基地後：

Operations：作戰室



Mission Palnner（任務計劃器）

Personnel（人員）

Supplies（補給）

Duty Roster（勤務表）

Sitrep（戰鬥地圖）

Crewchief's Hanger：維修人員室

Maintenance（維修狀況）

Crewchiefs（機員狀況）

Weapon Load（武器裝載）

Command Quarters：指揮室

Save（儲存）

Load（載入）

News Reports（新聞報導）

SOPs（作戰程序畫面）

Pilots：機員

Fly Mission：執行任務

Exit：離開

## ◆Network（網路）

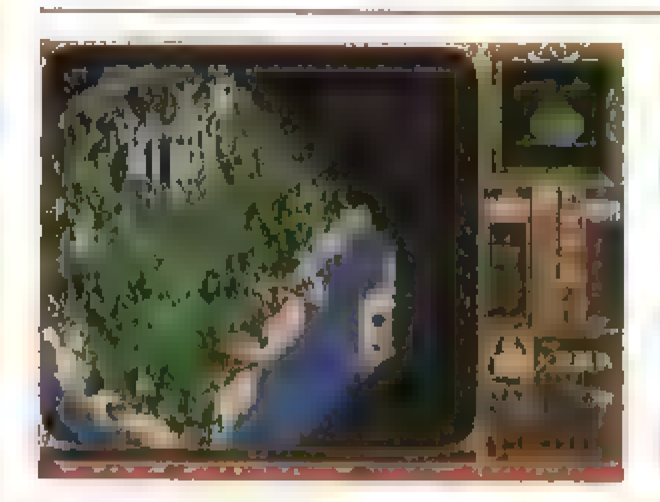
## ◆Options（選項）

## ◆Credits（製作群）

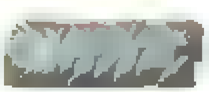
## ◆Quit（離開遊戲）

| | | | |
|---|---|---|---|
| E | 啟動引擎 | M | 主要武器 |
| Esc | 結束任務 | P | 暫停遊戲 |
| Space | 發射武器 | C | 釋放金屬片 |
| ←（倒退鍵） | 武器切換 | A | 自動飛行 |
| < > | 向左/右偏航 | F | 釋放火燄彈 |
| + − | 節流閥 | | |
| PAD 2 PAD 4 PAD 6 PAD 8 | 方向鍵 | | |

大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

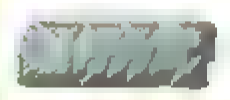


魔法門之英雄無敵3

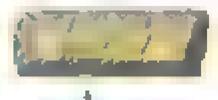


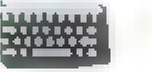
安裝後執行

夢幻遊樂園

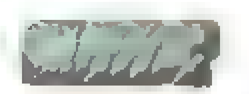


安裝後執行

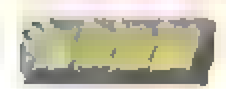




絕地破壞神



安裝後執行



Triple Play 2000

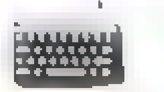
解壓縮後執行

鐵路大亨2．第二世紀

安裝後執行

V-Rally Edition '99

解壓縮後執行



A Z = 加/減速

G V = 換檔

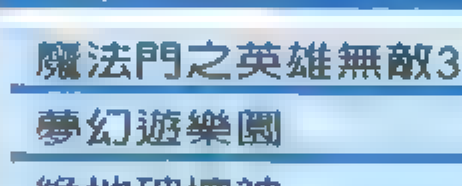
P = 暫停

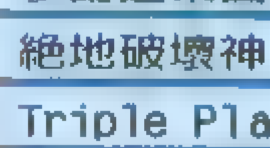
X = 後視

C V = 左/右轉

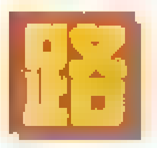
F2 F3 = 攝影機

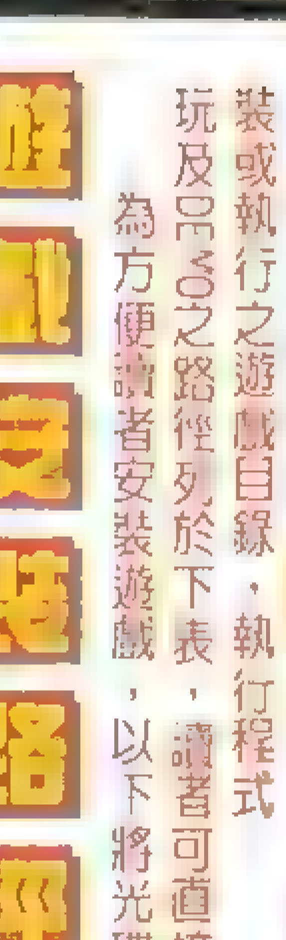
Shift (L) = 手煞車





## 遊戲安裝路徑





為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式

### 試玩區

| | | |
|---|---|---|
| 魔法門之英雄無敵3 | Win95 | \H3demo\h3demo.exe |
| 夢幻遊樂園 | Win95 | \Rct ecd\rct-ecd.exe |
| 絕地破壞神 | Win95 | \Rival\gsetup.exe |
| Triple Play 2000 | Win95 | \Tp2kdemo\tp2kdemo.exe |
| 鐵路大亨2：第二世紀 | Win95 | \Second\second.exe |

### [illegible]

| | | |
|---|---|---|
| V-Rally Edition '99 | Win95 | \Vrdemo\vrdemo.exe |

### 展示區

| | | |
|---|---|---|
| 吞食天地4：楚漢的光輝 | Win95 | \Ch10\demo.bat |
| 藍調情人 | Win95 | \Flying\flying.avi |
| 英倫作戰 | Win95 | \Bobintro\bobintro.avi |
| Interstate '82 | Win95 | \I82\i82.avi |
| Starfleet Command | Win95 | \Sfc\sfc.mpg |

## 現在訂閱

最是時候

遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界

全球資訊網http://www.swm.com.tw/

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

806

高雄郵政 18-69 號信箱

# 軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

# 軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

## 國內讀者訂閱

☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

## 海外讀者訂閱（限訂一年）

### 亞太地區讀者

☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

### 美加地區讀者

☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

### 歐洲地區讀者

☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC
信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：＿＿＿＿年＿＿＿＿月
發卡銀行：＿＿＿＿＿＿＿＿，訂購金額：＿＿＿＿元整
信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：
聯絡電話：(O)＿＿＿＿＿＿＿＿(H)＿＿＿＿＿＿＿＿
收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

## 軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263
☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

郵政劃撥儲金存款通知單

| | | |
|---|---|---|
| 收款 | 帳號 | 4 1 9 4 1 8 8 5 |
| | 戶名 | 智冠科技（股）公司 |

新台幣

經辦局收款戳

寄款人 通訊處 □□□-□□

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款通知單

| | | |
|---|---|---|
| 收款 | 帳號 | 4 1 9 4 1 8 8 5 |
| | 戶名 | 智冠科技（股）公司 |

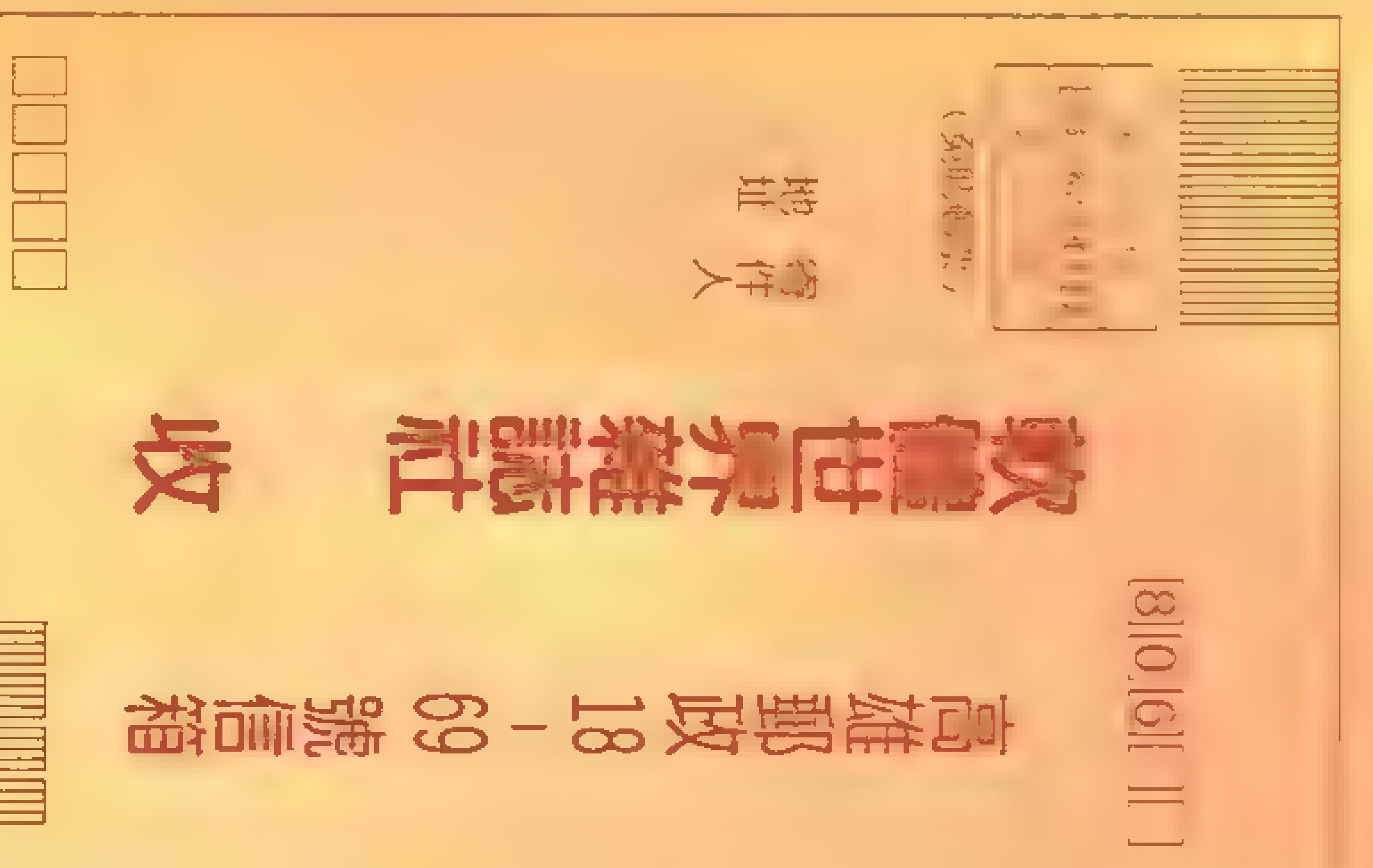
新台幣

經辦局收款戳

寄款人 通訊處 □□□-□□

郵政劃撥儲金存款收據

| | |
|---|---|
| 收款帳號 | |
| 存款金額 | |
| 電腦紀錄 | |
| 經辦局收款戳 | |



## 通　訊　欄

## 雜誌訂閱價目表

| 原　價 | 新訂戶 | 續訂戶 | 掛號費 |
|---|---|---|---|
| 一年12期 NT$2388 | NT$1980 | NT$1800 | $200 |
| 二年24期 NT$4776 | NT$3800 | NT$3350 | $400 |

| | 新訂戶 | 續訂戶 |
|---|---|---|
| 亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲） | NT$5100 | NT$4800 |
| 美　洲 | NT$5400 | NT$5100 |
| 歐　洲 | NT$5700 | NT$5400 |

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

## YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO.＿＿＿＿）

●年齡：＿＿＿＿　學歷：＿＿＿＿　職業：＿＿＿＿

●聯絡電話：

●寄書地址：

●訂閱期數：＿年＿月＿期到＿年＿月＿期，共＿期

●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）　　數量　　金額

＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

★以上資料請詳細填寫

★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

★如欲郵購過期雜誌，請先洽詢

服務專線：886-7-8150988-263

## 讀者個人資料

1.性別 □男 □女 [illegible]

2.[illegible]

3.職業 □學生 [illegible]

4.是否為本雜誌訂戶 □是 □否

5.[illegible]

6.[illegible]

7.每月購買遊戲軟體 [illegible]

8.[illegible]

9.最喜歡的遊戲類型 [illegible] □角色扮演 □動作 [illegible]

□戰爭□戰略□智育□解謎 [illegible] □運動 [illegible]

10.您此次購買的雜誌為第＿＿＿＿＿期

## 對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

最不喜歡本雜誌的那個專欄？

理由：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

對雜誌內容的意見：

理由：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

最近將要發行的遊戲中，您想看到哪些遊戲的攻略？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

# 遊戲修改大師 Game Master
# 現已全面昇級 GM6.3

### 大幅提昇掃描速度

全新掃描引擎，效率超越市面上販售的所有同功能產品。（歡迎比較驗證！）

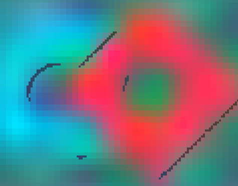
### 遊戲金手指功能

可以將自己修改結果透過網路上傳到本公司網頁，亦可由網頁中下載修改檔，方便省時，即使初學者也能快速使用！

本公司網頁上，目前備有數百個遊戲的修改檔，歡迎利用！

### 已經購買 GM6.0 GM6.2 版本之使用者請到本公司網頁免費下載昇級檔案。

偉大的願望
讓她早日達成
神賜的女兒
用心培育




精訊資訊有限公司
URL: http://www.kingformation.com.tw/

正港英雄
台灣職棒大聯盟！
速度
熱情
活力
NOW ON SALE!!
[發售中]
正港英雄
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
台灣職棒大聯盟
CHAMPION SHIP
速度・熱情・活力
親和、簡易的操作介面，使您更能盡情享受遊戲所帶給您的樂趣
球場上的風速狀況、風向等細微變項，本遊戲都能讓您親身體驗！
詳盡的球員資料館幫助玩家更加了解敵我實力；球員的體力、技能還會隨比賽實況更改喔！
加上全程實況語音播報、觀眾加油、吶喊聲使您完全身歷其境
3D立體即時演算球場的設計把台灣十大球場真實呈現在您的眼前
採用16M高彩模式並支援3Dfx加速卡，i740AGP，D3D功能，可以依照您電腦的配備自由調整圖像品質，還可以切換全螢幕和視窗！
擁有Internet、Modem、IPX連線對戰能力，讓您和朋友能在PC上打一場完全擬真的球賽！
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
EG1001861
ELEVEN

BOTHTEC

# 常勝vs.不敗
# 銀河的霸權落入誰的手中？

宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河，儼然成為針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊威利
在這兩派正義的激烈衝突之下，銀河已被野心的熊熊火焰燃燒
以廣闊的銀河為舞台，眾多個性迥異的登場人物於此進行戲劇化的鬥爭
「銀河英雄傳說V」以全POLYGON多邊形製作的船艦與3D動畫，
試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役忠實地予以重現
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝
眾所期盼的全新「銀河英雄傳說V」，即將開創另一個新的世紀。

Windows 95 中文版

# 銀河英雄傳說V

- ●精心製作C.G電腦動畫，展現艦隊戰鬥之臨場感
- ●體貼玩家而設計，簡單便利的視窗操作系統
- ●新增艦隊之陣形、態勢選擇，戰鬥更具變化性
- ●全POLYGON多邊形製作之艦艇單位，名將旗艦歷歷在目
- ●總計60個以上的單元劇情，波瀾壯闊的時代劇即將開幕
- ●獨創之360度全方位移動、戰鬥系統，艦隊運作一覽無遺

(此為Win95日文版畫面，僅供參考)

[illegible]

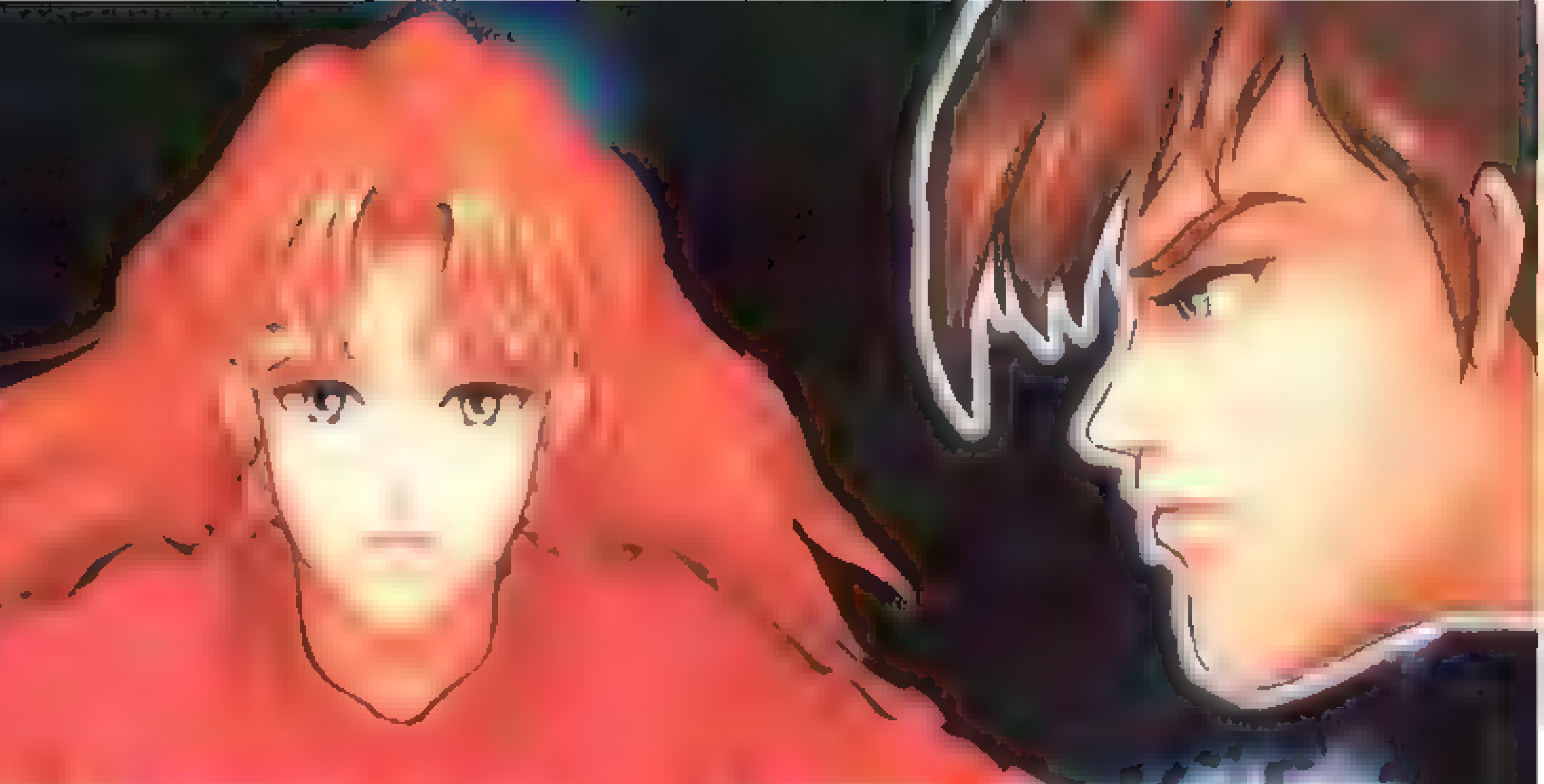
作業系統：視窗95中文版專用
CPU：Pentium 90MHZ(建議使用133MHZ以上)
顯示模式：[illegible]像素以上
256色以上
記憶體：16MB以上
（建議使用24MB以上）
硬碟空間：30MB以上空間
光碟需求：2倍速光碟機
（建議使用4倍速以上）

★1999電腦育樂多媒體展巡迴展期
時間：1999年台北2月25～29日
台中3月12～15日
高雄4月2～6日
地點：台北、台中、高雄世貿展覽館

請密切注意大宇資訊攤位各種活動，百萬大獎等著你喔！

◎銀河英雄傳說IV-EX◎
A0026 CD-ROM 2枚組
建議售價：720元

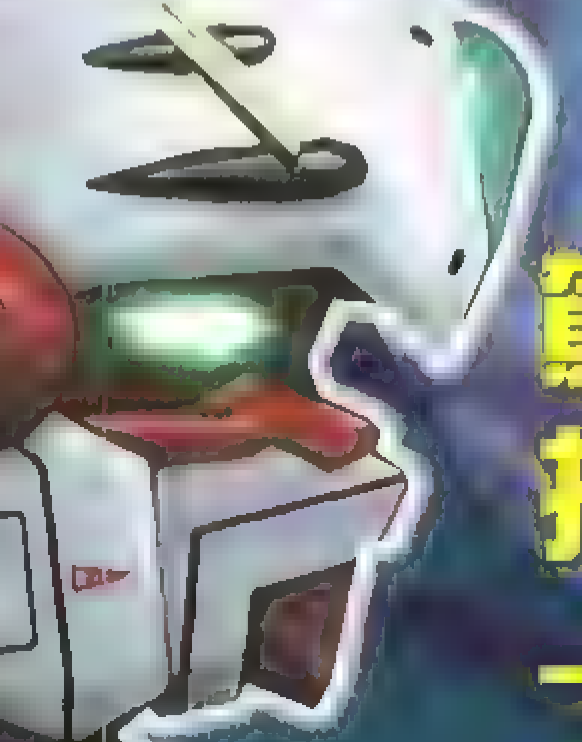
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號9F
9F No.88 Chung-Hsiao E. Rd. Sec.2
Taipei Taiwan R.O.C.
TEL:886-2-2356-3567
FAX:886-2-2356-0969
服務專線：(02)2356-0956



你想知道未來21世紀的
世界是怎樣的光景嗎？
是充滿高科技的便利生活，
還是失序的黑暗地獄？
這是一個未知的黎明，
只有你和你的同伴們，
才能扭轉劣勢，
改變人類歷史！

# 裝甲騎兵團

# PANZER STRIFE

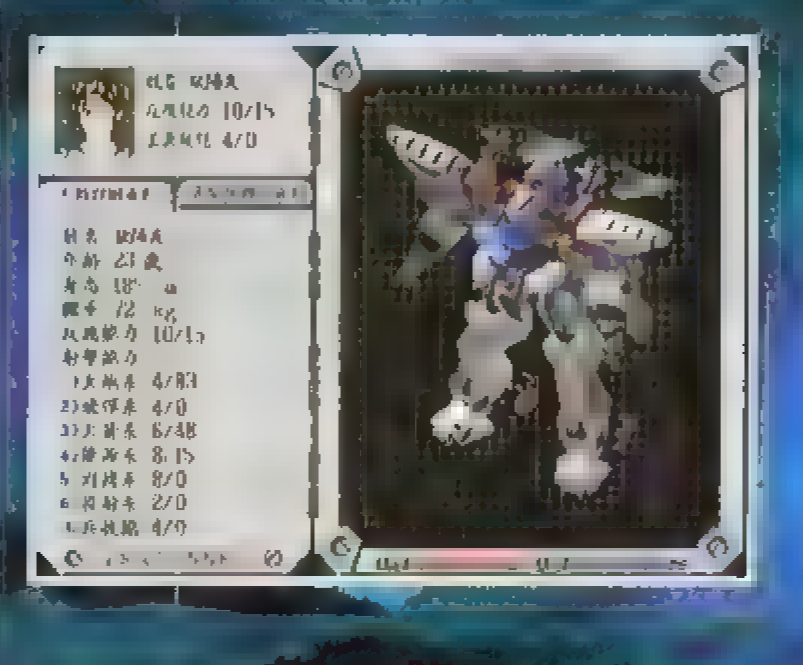


**駕馭** 超炫超酷的 BEST 級機器人

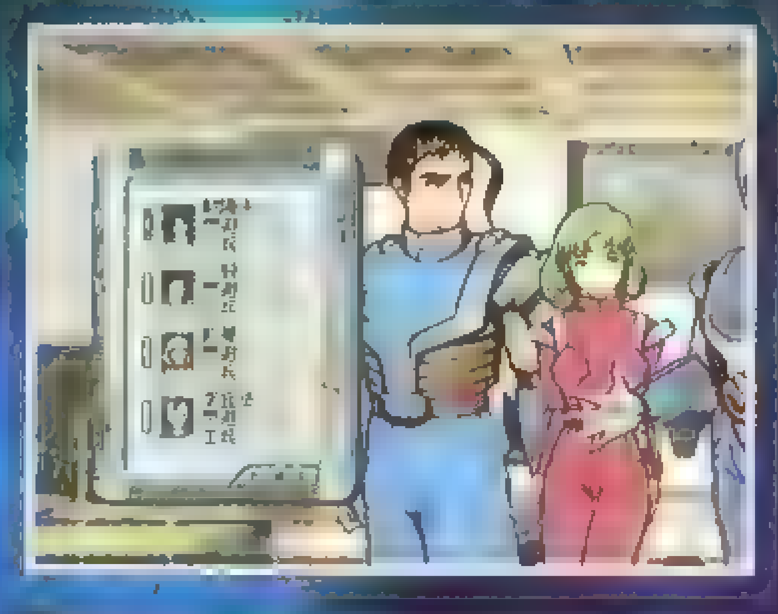
**指揮** 最強最精銳的 TOP 級騎兵團

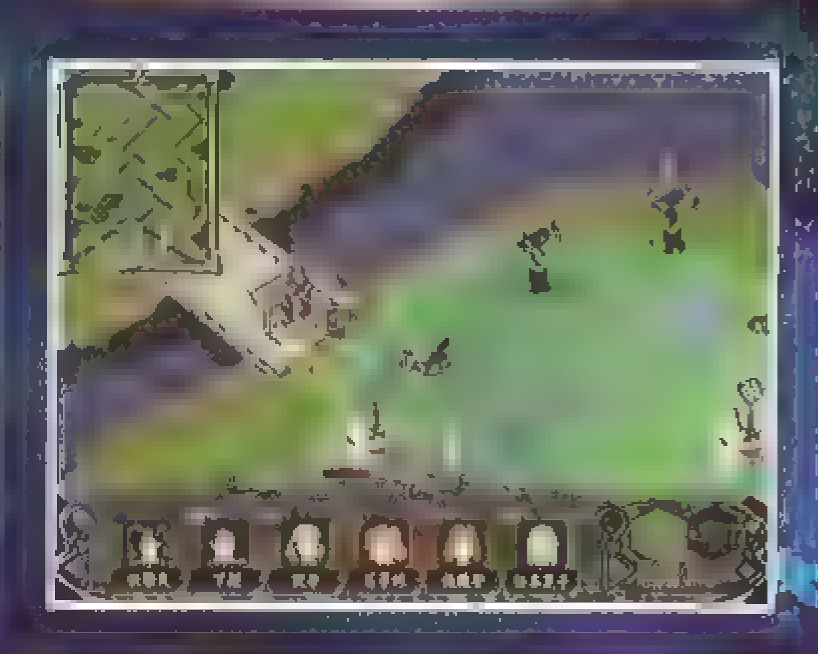
**一切的一切由你掌控**

多種超時空的裝甲機器人

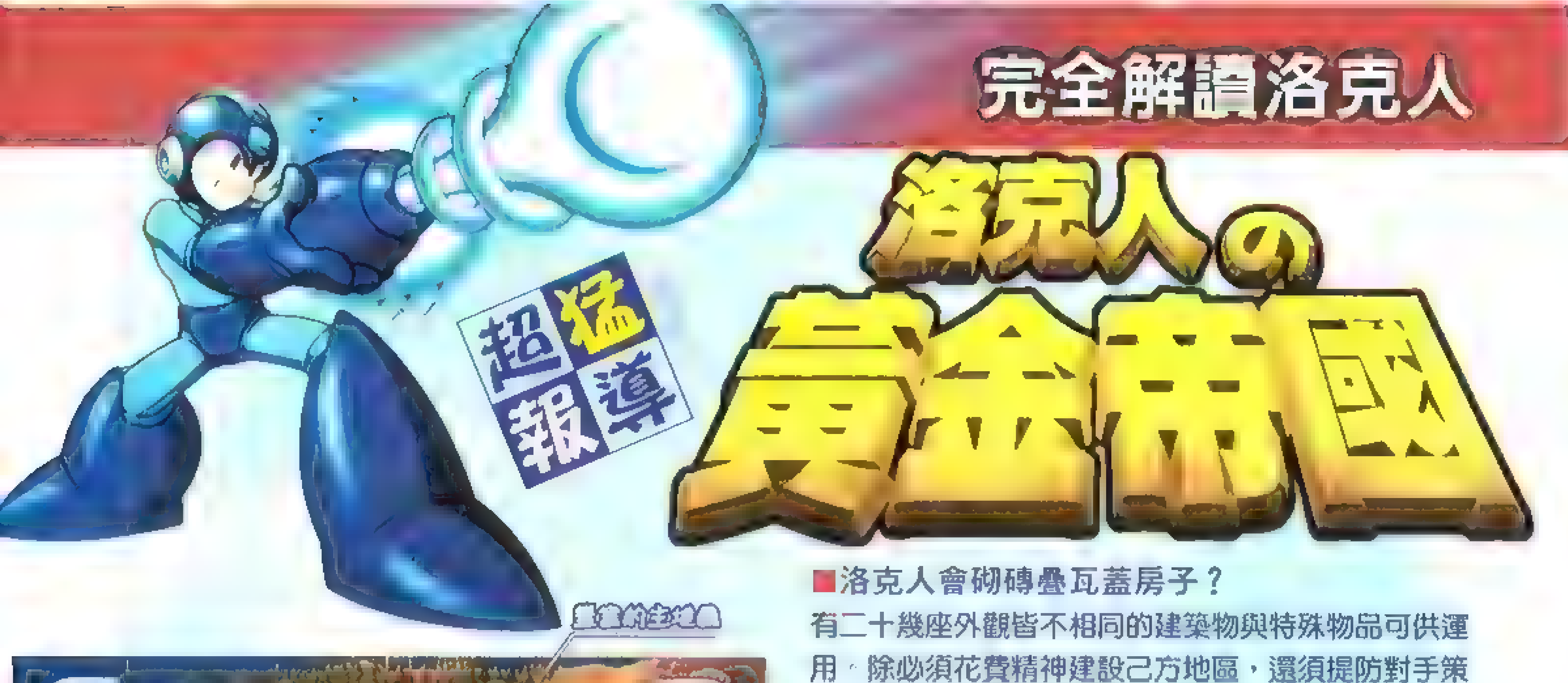


超科幻的故事情節

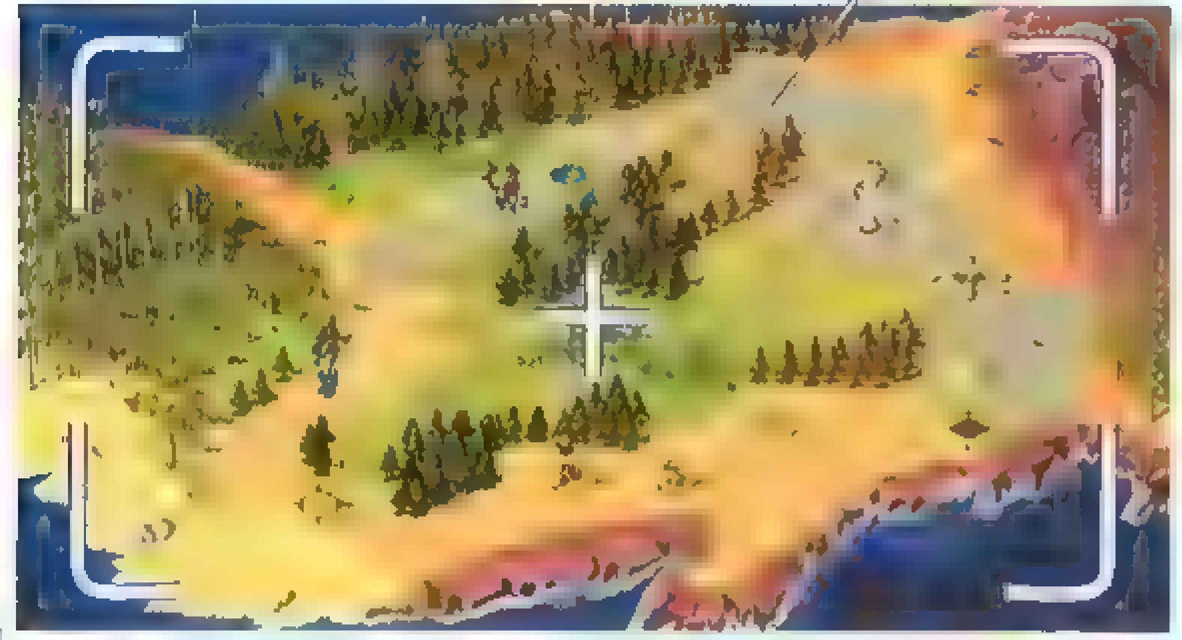




ROCK
絕不機車的年度風雲小子
英勇無敵洛克人!!!
CAPCOM
草莓軟體
+
手打造黃金洛克人
驚爆內幕!
1999年4月
9 999999 999994
99003




# 洛克人の黃金帝國



■洛克人變成大富翁了？

洛克人將以無比的機智與勇氣，打敗壞博士與惡霸，成為大富翁地圖上的黃金收集家！

用大富翁 -like的方式進行遊戲，讓玩家在進行策略思考與模擬建設同時，還能選擇自己所喜歡的角色與屬性。

最多可以三人共同享受與洛克人同樂之歡愉。

洛克人必須利用有限資源去建設，還得增強己身能力，並不忘運用智慧去牽制對手，在重重阻礙中建立一座超強、超有錢的黃金帝國。

英勇無敵的洛克人

戰鬥超強的佛雷迪

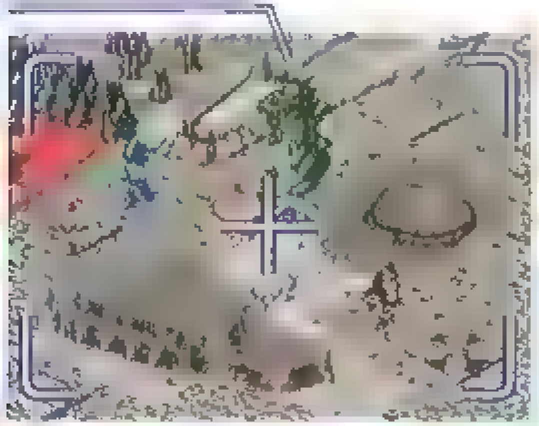
機智過人的布魯斯

野心勃勃的杜貝

貪污愛財的市長

一手遮天的壞威利博士

哥吉不拉出現了



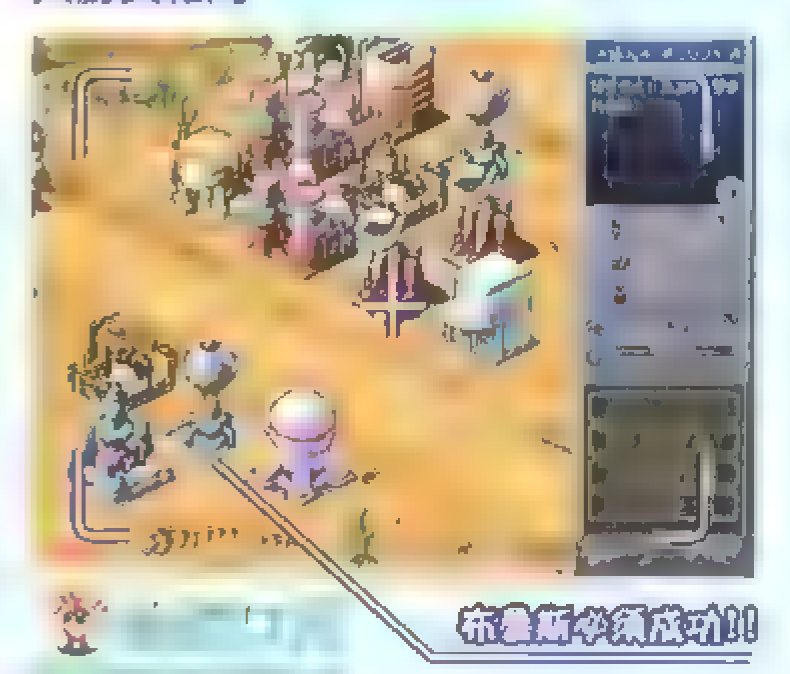
■洛克人會砌磚疊瓦蓋房子？

有二十幾座外觀皆不相同的建築物與特殊物品可供運用，除必須花費精神建設己方地區，還須提防對手策略陷害與天災命運的降臨。

有沙漠、荒地、海岸、森林、草原、山區六種地型，各有不同的經濟效益。特殊物品有數十種，有魔術隨身聽、神奇面具等奇異工具，還有各式攻擊、防禦武器與可以增加黃金量的海洋之心項鍊。

■誰來扮演洛克人？

玩家可選擇所扮演的角色，並可自行調整角色屬性，想當正義之神洛克人或當個壞到極點的惡霸都可以，不同的角色選擇將導致不同的遊戲過程、對手策略與勝負結局


布魯斯佔領成功!!

市民遊樂廣場

元素採集站

黃金移轉廠

高科技醫院

生化科技中心

## 萬年不凋電玩偶像－洛克人 ROCKMAN

中國史上最痛快淋漓的一次
造反行動！
水滸傳
令人又愛又怕又無法抗拒的
俠盜生涯！
吸引人的對話劇情
超優質的場景畫面
軟體世界 智冠科技股份有限公司
Dream Maker 工作室

水滸好漢
場面最浩大，打得最過癮的
戰略大作!!
近期即將
揭竿起義
旗艦級的大型戰鬥

任何妖魔
都別想阻止我
中國五千年來最淒美、最壯烈的愛情物語！
電玩界五十年來最豐富、最震撼的「ARPG」大作！！

雷峰塔
遊戲特色：
◎多采多姿的冒險舞台，建構出近百個3D迷宮，完全身歷其境的真實快感！
◎人物、妖怪、鬼魅近乎狂暴式的施法、防禦、攻擊，馬上佔領你的視覺神經！
◎精彩緊湊的故事，一波接著一波的情感浪潮，讓你的情緒更隨著劇情回味不已！
◎懸疑詭異除練功石像及石敢當外，更有重重的機關和謎題，聯合考驗玩家的智力！
◎全新奇魂交換系統，一遇難題，立刻交換角色，即可靈活利用同伴的特殊技能闖關！
◎地、水、火、風、雷之咒術屬性，更和敵人相生相剋，一不留神，死神馬上伸手召喚！
軟體世界
智冠科技股份有限公司
研發製作
Bumblebee Studio

風雲
天下會
謎像視覺工作室
智冠科技股份有限公司

# 非常暢銷 非常人氣

狂賀 風雲之天下會 遊戲
蟬聯各大媒體賣場排行榜四個月冠軍寶座！

震鬼神的人物！

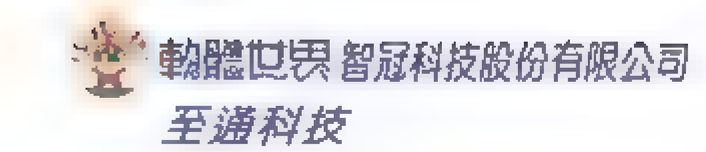
大逆轉的劇情！

驚天地的戰鬥！

道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！

- 改編香港暢銷天王馬榮成之『風雲』至海上殺雄霸
  為止。
  玩者將扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡天下
  不平事。
- 漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟：秦霜、聶風，
  武林神話 無名、天下會首腦 雄霸，
  英雄劍傳人 劍晨及
  古怪隱秘的殺手 天池十二煞等皆將出現。
- 可看見漫畫中的各大場景，如天下會、拜劍山莊、
  凌雲窟、岷江樂山大佛等地。
- 人物造型將隨劇情發展而有不同的變化，
  完全的角色扮演類型，
  玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。
- 戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，
  如步驚雲的排雲掌、聶風的風神腿、
  雄霸的三分神指、莫名劍法及劍廿三等，
  施展招式時人物衣袂飄飄、刀光劍影翻飛，
  有耳目一新的視覺效果。
- 玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，
  如絕世好劍、英雄劍、雪飲刀、
  無雙劍、火麟劍等。

金庸群俠傳
軟體世界 智冠科技股份有限公司
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
全世界武俠迷請注意：
金庸群俠外傳—【武林群俠傳】即將重現江湖！



楊過的童年、
楊過如何與龍女相遇、
楊過究竟因何斷臂、
為何與龍女分離、
盡在遊戲之中．．．

看電視劇！
玩電腦遊戲！

嘆楊過多情，
憐小龍女癡情！

讓金庸筆下最讓人心疼的一對情侶，
伴您渡過癡情歲月。。。

阿毛
Re 快去玩紅樓夢！
‧‧‧‧‧‧原始郵件‧‧‧‧‧‧
寄件者：大頭<dato@ksts.seed.net.tw>
收件者：阿毛<am@ksts.seed.net.tw>
日期　：1998年5月1日PM 22:10
親愛的阿毛：
我看到「紅樓夢之十二金釵」在五月號的「電腦玩家」雜誌
全國電腦遊戲排行榜上排行第一名呢！
好像不錯哦！最愛看美美妹妹圖的你買了沒？
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
>輕凝的大頭：
>我怎麼會沒買
>我阿毛買遊戲可是
紅樓夢
智冠科技股份有限公司
金彩狼工作室
收件匣 - Outlook Express
Re:
PM 04:03

大富翁
©Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
DORAEMON
NOBITA
SHIZUKA
DORAMI
GIAN
SUNEO
隨遊戲附送
最愛的 最棒的大富翁
熟悉的漫畫人物
原版卡通配音人員陳美珍小姐，原音重現
超過40種有趣道具可供使用
支援4人同時進行遊戲
創造夢一般的大富翁冒險故事...
CD-ROM
For Windows 95/98
http://www.gameone.com
軟體世界
智冠科技股份有限公司

FOR 3D

- 禁軍教頭的英雄柔情
- 無名女俠的倒落身法
- 龍門妖婦的風騷神韻
- 韃子屠夫的絕世刀法

腐敗的著朝廷鬥爭及江湖風雲吹起一陣陣的腥風血雨

矛盾的公理正義與兒女私情圍繞了一段段莫名情殤

**故事背景**

明朝景泰年間,皇上無能,朝中大權由東廠曹少欽太監所把持,並欺上瞞下暗中鏟除異己,建立了一股龐大的惡勢力。兵部尚書楊宇軒看不過太監的囂張跋扈,便寫了一道奏摺密奏皇上,但是被奸臣曹少欽的爪牙寄走信函,錦衣衛在當夜便殺光了兵部尚書楊宇軒全家,尚書府也被放火給燒個精光,而主角周淮安是一位禁軍教頭,為了逃避東廠太監的追殺,一路逃到了沙漠中的龍門客棧,客棧的老闆娘金鑲玉是個勢利眼的大美女,然而她卻被風采翩翩的周淮安所吸引,因此愛上了這位被通緝的要犯。

悲情血舞!

# 新龍門客棧

WIN95/98
中文版
3D武俠動作RPG

WINDOWS95/98
中文版

Erste Verwirklichung
# Amaranth3D
## 亞瑪蘭斯

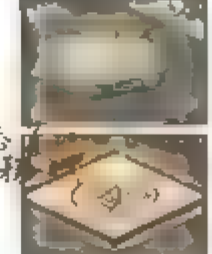
熱賣中

全台首見含MMX技術指令集的—
—3D動作角色扮演遊戲

# 武則天

WIN95/98
SLG

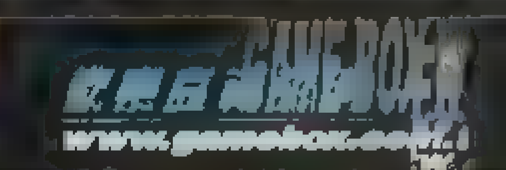
•遊戲背景設定在唐朝貞觀年間；其時，外不閉戶，道不拾遺，斗米五錢，天下安寧，大唐天威震攝四夷，是中國史上少有其他朝代可與之媲美的太平治世。乍看之下，在這樣一個太平的年代中，不太符合遊戲世界裡的冒險犯難精神，但是各位不要忘了危機總是伴隨著安逸而來，玩家在《武則天》中的神聖任務就是要阻撓與預防危機的發生。





■ 故事背景

這一代的故事是由主角帶領著一群生存在Langsam的大陸上展開的奇幻之旅，其間發現到許許多多的謎團，有待各位玩家一一化解。在那遙遠記憶的過去已不存在的時代，那時愛情並不是人們溝通的方式，戰鬥才是生存的唯一法則。有一個未知的國度，在那有一位被「魔物拉爾」所統治的亞瑪蘭斯時代了，代代相傳的勇者率領著一群為愛而戰的勇士，一代一代以保衛亞瑪蘭斯的力量為目的在有著類中古歐洲式的未知的世界，一群為愛而戰的勇士構成了壯烈的史詩。。。。請跟隨我們的冒險尋著你來挑戰。不一樣的故事背景，不平凡的遊戲目的，蘊藏著不一樣的感動。



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD.

歡樂 感動 歡樂盒

真正的神秘冒險傳奇
暗闇坂の家
在很久以前，一個另人提心吊膽的盛夏
改編日本著名文學推理小說
精彩3D畫面
一個已消逝了的風景裏反映着
個愛恨交織着的夏天傳說
這個坡被稱為「暗闇坂」
在這路途中有一個古老的房子
一段夾雜著愛恨的戰慄連續殺人事件
那契而不捨的搜索結果 那荒唐害怕的真像是
Macintosh
h.m.p
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO LTD
YUNG HO TAIPEI TAIWAN
TEL (02) 2231-6454
FAX (02) 2231-6424
夢想
歡樂盒
GAME BOX
GAME BOX WEB
www.gamebox.com.tw

DYNASTY
神魔至尊傳
天地劫
似劍亦非劍
至尊唯名窮
霜茫映眉間
睥睨傲神魔
"炎龍騎士團"原班製作小組傾力巨作之新型──戰略遊戲
漢堂國際資訊股份有限公司
諮詢專線：07 2912697
高雄市前金區中正四路211號13樓之2
電話：07-2722606 傳真：07-2912970
http://www.dynasty.com.tw E-Mail dynasty@seed.net.tw

猜猜
我是誰？
CDSOFT

Gemo

# Gemo's Adventure

# 毛毛怪大歷險

## 救出蜜蜜公主篇

唉呀！真糟糕，外星公主被屁屁大王抓走啦！勇敢的毛毛怪GEMO為了要救出公主，必須獨自挑戰蛋糕國、冰城堡、岩石窟以及怪叢林四個關卡，拿到其他人的訊息之鑰，才能找到屁屁大王的藏身之處。可是面對屁屁大王不停製造出的小屁軍團，毛毛怪可以順利救出公主嗎？

策略與即時戰略最完美的結合！
一個令你永生難忘的三國遊戲！
遊戲特色：
◆3D模組細膩自然，真實呈現三國戰場的慘烈征戰。
◆多變的陣法與武將技，遊戲內容豐富度無與倫比。
◆策略與即時戰略並重，滿足建設與廝殺的雙重快感。
◆相輔相成的內政與戰事，考驗戰略家的腦智極限。
烽
火

三
國
選擇出征將領
即時戰略＋策略
七月夏至
全台制霸
硬體配備
Pentium-133MHz 以上
16MB RAM or Higher
遊戲平台
Windows 95,98
總經銷
LiSound 光固流通
台北營業區：Tel：02-8665-7166 Fax：02-8665-7030
台中營業區：Tel：04-259-2713 Fax：04-259-2796
高雄營業區：Tel：07-272-6538 Fax：07-272-6539
全球代理
CDSOFT